2-98 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs

DM 7,– · ÖS 54,- · SFR 7,-
LFR 170,- · HFL 8,50 · LIT 10.000,-
B 12144 E

PC PLAYER



Exklusiv: Blizzard packt aus

Diablo 2
Höllischer Monster-Trip

Die Mutter aller 3D-Shooter

Inside Quake 2: Test, Cheats, Secrets

Test: Sole Survivor

Command & Conquer erobert das Internet

3D im Voodoo-Fieber

Vergleich: 3Dfx-Karten
Voodoo 2: Das Interview

Prophecy im Härtetest

Was taugt der neue Wing Commander?

NEU: Mit Tips-Heft zum Sammeln



- Kehraus: Spiele-Hype und nichts dahinter?
- Knatterkisten: Red Baron 2 im Test
- Neue Straßenfeger: Test Drive 4, SODA Off Road, Streets of SimCity, Ultimate Race



Saitek
Play the game
– not the Keyboard
Jedes
Spiel spielen!
Ohne komplizierte
Tastaturbefehle!!!
PC dash
Command Card einlegen
- Code einlesen - fertig!!
Einfach Sensorfeld drücken
– Befehl wird sofort ausgeführt!
Acclaim
Bluebyte
GT Interactive
Sierra Coktel
Eidos u.v.a.
Machen Sie Ihre Command Card selbst!
13 Cards von Top-Spielen gibts gratis dazu !!
Take Control: www.saitek.de

Das Kleben geht weiter

MODEN kommen und gehen, aber auf eine Erkenntnis können sich Spieleheft-Macher seit Jahrzehnten verlassen: Des Lesers liebste Rubriken lauten »Tests« und »Tips & Tricks«. Unsere Spieletests präsentieren wir Ihnen seit der letzten Ausgabe mit neuem Wertungssystem und Player-typischer Beurteilungsstrenge. Ergo ist diesen Monat ein redaktioneller Upgrade für die lieben Lösungen fällig: gestatten, hier ist »Player's Guide«!

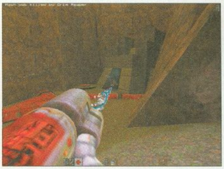


Unser neues **»HEFT IM HEFT«** wurde geboren, um das Sammeln der Spieletips möglichst einfach zu gestalten. Dubiose Rausschnippel- und Eigenloch-Lösungen erschienen uns zu fummelig und halbherzig. Mit einer eigenen Tips-Zeitschrift, die ab sofort jeder PC Player beiliegt, läßt sich die Lösungslawine optimal bändigen: Ein sanfter Ruck – und schon haben Sie »Player's Guide« aus dem Stammheft entnabelt und können die gebundene Beilage separat sammeln.

Ein vergleichsweise unscheinbares, aber inbrünstig diskutiertes Heftausstattungs-Thema ist die **ART DER BINDUNG**. Traditionell wurden die Player-Seiten mit ein paar knackigen Heftklammern in Reih und Glied gehalten. Aufgrund der hohen Seitenzahlen mußten wir in den letzten beiden Monaten auf Klebebindung mit einem festen Heftrücken ausweichen. Und siehe da, die geleimte PC Player kam gut an. Verabschieden Sie sich also in Ruhe von den Heftklammern der Drahtbindung, die diesen Monat noch einmal zuschlagen dürfen. Aufgrund der engen Druckerei-Terminlage zwischen Weihnachten und Neujahr mußten wir dieses Mal auf die alte Klammerbindung zurückgreifen. Von Ausgabe 3/98 an lassen wir es aber permanent kleben: Der feste Rücken wird ab nächsten Monat entzücken.

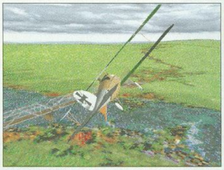
Ihr
PC Player-Team





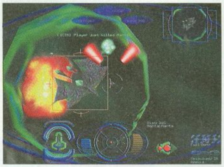
GOLD PLAYER

Kult und Tumult um **Quake 2**: Der neue 3D-Shooter stellt sich im Player-Test; nützliche Cheats haben wir auch parat. Activision traut sich indes nicht, das kontroverse Spiel in Deutschland zu veröffentlichen. **76**



GOLD PLAYER

Auf diesen Tag mußten Flugsimulations-Fans jahrelang warten: **Red Baron 2** rollt endlich auf das Testfeld. Wir haben Stärken und Schwächen der Doppeldecker-Orgie gründlich analysiert. **138**



GOLD PLAYER

Neben ersten Infos über den Wing-Commander-Film haben wir das neueste Spiel der Serie im Test. Phänomenale 3D-Grafik macht **Wing Commander Prophecy** zum Erlebnis. **86**



Für viele Kenner ist **Indiana Jones and the Fate of Atlantis** das knackigste und kniffligste Abenteuerspiel der ruhmreichen LucasArts-Firmengeschichte. Das aufregende Grafik-Adventure mit Leinwandheld Indy Jones finden Sie diesen Monat auf der CD-ROM von PC Player plus. Greifen Sie zu Hut und Peitsche, und entdecken Sie den versunkenen Kontinent Atlantis mit diesem Spieleklassiker, den wir Ihnen als komplett deutsche Vollversion präsentieren.

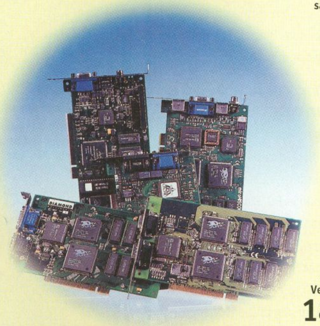
INHALT


2·98 DAS SPIELE-MAGAZIN FÜR PCs
PC PLAYER
plus CD-ROM
Exklusiv: Blizzard packt aus
Diablo 2
Höllischer Monster-Trip
Die Mutter aller 3D-Shooter
Inside Quake 2:
Test, Cheats, Secrets
Test: Sole Survivor
Command & Conquer
erobert das Internet
3D im Voodoo-Fieber
Vergleich: 3Dfx-Karten
Voodoo 2: Das Interview
Prophecy im Härtetest
Was taugt der neue
Wing Commander?
NEU!
Mit
Tips-Heft
zum
Sammeln
PLAYER'S GUIDE



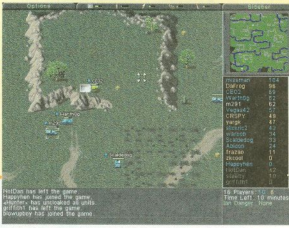














»Wing Commander Prophecy« räumt ab: Fulminante Weltraum-Action mit bahnbrechender 3D-Grafik.

86

News

Previews

Hardware

Rubriken

Specials

Spiele-Tests





Im neuen Gewand präsentieren wir Ihnen die Tips&Tricks: Der 32-seitige »Player's Guide liegt PC Player als eigenständiges Heft bei.

105

Tips & Tricks



Command & Conquer goes online: »Sole Survivor« schickt Ihre Truppen ins Internet.

198

Online


AB JETZT GI
NUR NOCH
www.bladerunner.de


BT ES
EIN SPIEL.
Virgin INTERACTIVE
Westwood STUDIOS
Original Screenshots
PC CD-ROM
ach Replikanten, die sich illegal auf der Erde befinden. Sie haben den Auftrag
Doch Vorsicht: Nichts ist, wie es scheint - und nichts scheint, wie es ist.
uf
rfolgen
mark of The Blade Runner Partnership. Developed by Westwood Studios, Inc.
f Virgin Enterprises, Ltd. All rights reserved.



cd-inhalt

Staunen Sie über die neue Wing-Commander-Demo, tüfteln Sie sich durch ein komplettes Indy-Adventure, und sehen Sie in unserer Video-Dokumentation, ob moderne Rennspiele den Elchtest bestehen: Auf der CD-ROM von PC Player plus tummeln sich über 600 MByte Nützliches und Spaßiges für Ihren PC.

SO BENUTZEN SIE DIE CD-ROM

■ Alle Demos starten Sie am einfachsten über unser neues Windows-Menüsystem. Wenn Sie die CD unter Windows 95 in Ihr CD-ROM-Laufwerk einlegen, startet das Menü meistens von selbst. Ansonsten führen Sie einfach das Programm GO.EXE im obersten Verzeichnis der CD aus.

■ Auf der CD finden Sie links die Buttons für die Navigation auf der CD. Egal, in welchem Menü Sie sich gerade befinden: Ein Klick auf den jeweiligen Button genügt, um den Bereich zu wechseln. In der Demo-Sektion bekommen Sie nun zu jedem Demo eine kurze Diashow vorgeführt.

■ Sie wollen Demos, Patches & Co. nicht über die CD-Oberfläche, sondern lieber per Hand installieren wollen? Für diesen Fall haben wir in der Übersicht auf dieser Seite die Verzeichnisse sowie die Startprogramme der einzelnen Spiele zusammengetragen. Hier erfahren Sie auch, wo sich die Videos auf der CD befinden und wo Treiber und andere Tools liegen. Bei Problemen mit der CD richten Sie Anfragen bitte an folgende E-Mail-Adresse:

cdromPCP@aol.com

oder per Post an:

WEKA Consumer Medien GmbH,
Redaktion PC Player, Stichwort:
CD-ROM 2/98, Gruber Str. 46a,
85586 Poing

INHALT PLUS-CD

Vollversion

Indiana Jones 4 – Fate of Atlantis	\START.BAT

Spielbare Demos

Age of Empires	\DEMOS\AOE\MSAOE.EXE
Battles of Hannibal	\DEMOS\HANDEMO\HANDEMO.EXE
Dark Reign	\DEMOS\DARKR\DKRDEMO.EXE
Das 3. Millennium	\DEMOS\3RDM\3M.EXE
Jack Nicklaus Golf 5	\DEMOS\JACKN\JN5DEMOG.EXE
Lords of Magic	\DEMOS\LOM\LORDSO1.EXE
Manxx TT	\DEMOS\MANXX\MANX.EXE
Pandemonium 2	\DEMOS\PANDE2\SETUP.EXE
Sid Meier's Gettysburg	\DEMOS\SIDM\SMGDEMO.EXE
TOCA Touring Car Championship	\DEMOS\TOURDEMO\TOURDEMO.EXE
Wing Commander Prophecy Full Demo	\DEMOS\WC5\WCPDEMO.EXE
Youngblood	\DEMOS\YOUNGBLOOD\YOUNG95.EXE

Videos

Multimedia Leserbriefe (6:23)	\VIDEOS\MMLB9802.AVI
Blade Runner (1:52)	\VIDEOS\BLADERUN.AVI
F1 Racing Simulation (1:35)	\VIDEOS\F1RS.AVI
Flight Unlimited (0:53)	\VIDEOS\FU2.AVI
Quake 2 (1:28)	\VIDEOS\QUAKE2.AVI

Online-Dienste

AOL (Windows 95)	\ONLINE\AOL30\AOLSETUP.EXE
CompuServe (Windows 95)	\ONLINE\CSERVE\CS302\SETUP.EXE
CompuServe (Windows 3.x)	\ONLINE\CSERVE\WINCIM\SETUP.EXE
Metronet (Windows 95)	\ONLINE\METRONET\SETUP.EXE
Metronet (Windows 3.x)	\ONLINE\METRONET\WIN31\SETUP.EXE
T-Online (Windows 95)	\ONLINE\T_ONLINE\SETUP.EXE

Patches, Updates und Missionen

Alle Dateien finden Sie unter \PATCHES in den jeweiligen Unterverzeichnissen.

Vollversion: Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Installation

1. Starten Sie das Menü-Programm unserer CD-ROM (erscheint bei aktiviertem Autostart unter Windows 95 automatisch nach Einlegen der CD).
2. Wählen Sie den Menüpunkt »Vollversion Indy 4«.
3. Ein DOS-Fenster erscheint.
4. Nun müssen Sie sich entscheiden, ob Sie Indy 4 von der CD spielen wollen (es werden nur die gespeicherten Spielstände auf die Festplatte kopiert) oder ob Sie das gesamte Spiel auf Ihre Festplatte ziehen wollen (benötigt rund zehn Mbyte).
5. Nach der Angabe des Ziellaufwerks und des gewünschten Verzeichnisses wird das Spiel installiert.
6. Starten Sie die MS-DOS-Eingabeaufforderung und begeben Sie sich in das Verzeichnis, in dem sich unsere Vollversion befindet.
7. Geben Sie »atlantis« ein.
8. Nun startet das Spiel und Sie finden sich in der Kopierschutzabfrage wieder. Alle Codes für die Steinräder finden Sie auf der nächsten Seite.
9. Suchen Sie nach der angebenen Seitenzahl und den Positionen der einzelnen Räder.
Richten Sie diese richtig aus, klicken Sie anschließend auf den Knopf in der Mitte der Scheibe.

Eines der wohl besten Adventures aller Zeiten ziert diesen Monat die CD-ROM von PC Player plus. Bei »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« erwarten Sie knackige Rätsel und eine spannende Story.



Nicht nur schwierige Puzzles, sondern auch die eine oder andere Prügelei will gemeistert werden.

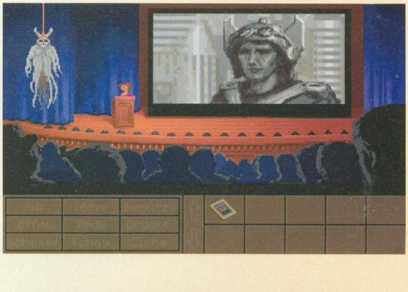
Die Fachpresse war seinerzeit begeistert, als LucasArts dem Kinohelden Indiana Jones eine Abenteuer-Verlängerung bescherte. Stimmungsvolle Grafiken und schöne Rätsel hoben den Spielspaß bei »Indiana Jones and the Fate of Atlantis« in ungeahnte Höhen.



Dieses sagenumwobene Emblem ist der Schlüssel zum mystischen Atlantis

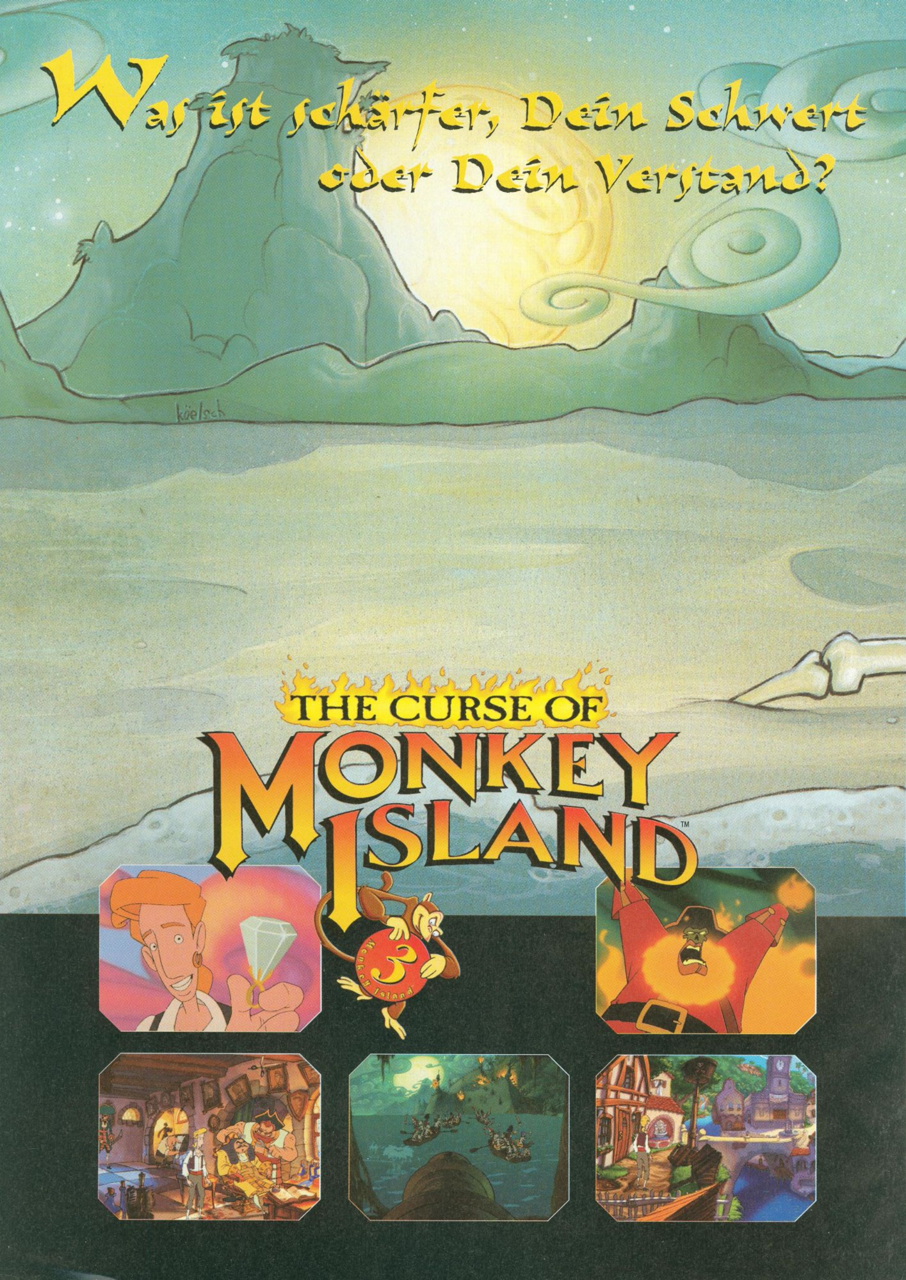
Die Bedienung ist dabei sehr einfach gehalten. Mittels der abgebildeten Verben verbinden Sie verschiedene Gegenstände, öffnen Türen oder sprechen mit wichtigen Charakteren. Besonders komfortabel ist die rechte Maustaste. Mittels dieser wenden Sie die im Moment sinnvolle Aktion an. So ist bei Türen diese Taste mit »öffnen« belegt.
Für die nötige Motivation sorgt die für Indiana Jones typische Atmosphäre. Nachdem der Held nach kurzer Spielzeit den sauberen Anzug gegen sein abenteuerliches Outfit ausgetauscht hat, müssen Sie sich mit der Peitsche über tiefe Schluchten schwingen. Damit auch Einsteiger ihre Freude haben, hielt LucasArts die Rätsel zwar anspruchsvoll, aber stets logisch. Besondere Aufmerksamkeit verdienen die drei unterschiedlichen Lösungswege. Je nach gewähltem Pfad liegt der spielerische Schwerpunkt auf Dialogen, Puzzles oder Action-Einlagen. Welchen Weg Sie auch wählen mögen, alle Handlungsstränge führen schlußendlich zum sagenumwobenen Inselstaat Atlantis. **(ps)**

Mit einem aus Pappe gebastelten Geist bringen wir den öden Vortrag über Atlantis zu einem wohlverdienten Ende.



tastatur-kommandos

Taste	Funktion
F1	Menü zum laden und speichern
F8	Neu beginnen
Leertaste	Pause
Alt und X	Beenden
ß	Textgeschwindigkeit langsamer
´	Textgeschwindigkeit schneller


Was ist schärfer, Dein Schwert
oder Dein Verstand?
THE CURSE OF
MONKEY
ISLAND™
3
Monkey Island

Codeabfrage

für die Vollversion Indiana Jones and the Fate of Atlantis

Nachstehend sehen Sie sämtliche Steinräder und Seitenzahlen die benötigt werden, um das Spiel zu starten. Für genauere Informationen werfen Sie bitte einen Blick in die vorherige Seite (15).



Seite 2





Seite 3





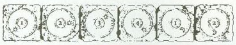
Seite 4





Seite 5





Seite 6





Seite 7



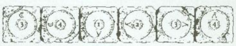


Seite 8





Seite 9





Seite 10





Seite 11





Seite 12





Seite 13





Seite 14





Seite 15



Legende



Die Top-Demos des Monats

Spielbare Demo
Lords of Magic



Machen Sie sich auf erheblichen Widerstand durch die Hausbesetzer gefaßt.

Sind Sie auch in der falschen Zeit geboren? Würden Sie viel lieber gegen das Böse kämpfen, als täglich in die Arbeit zu fahren? Dann ist Sierras Strategie-Opus Lords of Magic genau das richtige für Sie. Mit dieser Demo werden Sie zum Führer eines Elfen-Heeres. Führen Sie Ihre Mannschaft in die Schlacht gegen den bösen Fürsten des Todes. Ihr erster Auftrag in dieser Demo: den Elfen-Tempel wieder unter Kontrolle zu bringen, denn ohne den Bau bekommen Sie keinen Nachschub an Kämpfern. Auf dem Weg dorthin finden Sie zahlreiche andere Schauplätze, in denen Sie Ihre Schwert- oder Zauberkräfte in Echtzeit-Kämpfen beweisen. Gesteuert wird während des Kampfes in bester Command&Conquer-Manier: Fassen Sie Gruppen von Kämpfern zusammen, indem Sie eine Box mit der Maus aufziehen. Klicken Sie anschließend auf einen Gegner, um diesen anzugreifen. Aber passen Sie auf den Elfen-Führer gut auf: Fällt dieser im Kampf, ist das Spiel zu Ende.

technik

Titel: Lords of Magic • Genre: Strategiespiel
Hersteller: Sierra
Festplattenbedarf: 17 MByte • Minimum-Anforderung: Pentium/100, 16 MByte RAM, DirectX 5
Verzeichnis: \DEMOS\LOM\LORDSO1.EXE

Spielbare Demo
Sid Meier's Gettysburg



Bei Sid Meier´s Gettysburg wird das Mauspad zum Feldherrnhügel.

Man darf schon mal gespannt sein, wenn sich der Großmeister aller Spieleentwickler einen Kindheitstraum erfüllt. So geschehen mit Gettysburg von Sid Meier (Civilization, Pirates, Railroad Tycoon). Mit dieser Demoversion werden Sie zum Feldherren im amerikanischen Bürgerkrieg. Sie können Ihre Truppen in Echtzeit über das Schlachtfeld hetzen. Versuchen Sie Ihren Feind einzukesseln, Kanonen mit der schnellen Kavallerie anzugreifen oder sich an einem Flußlauf zu verschanzen. Den strategischen Möglichkeiten sind keine Grenzen gesetzt – dafür der Motivation der Soldaten, die nicht besonders viel von Kadavergehorsam halten.

technik

Titel: Sid Meier's Gettysburg • Genre: Echtzeit-Strategie • Hersteller: Fireaxis • Festplattenbedarf: 18 MByte • Minimum-Anforderung: Pentium/90, 16 MByte RAM, DirectX 5
Verzeichnis: \DEMOS\SIDM\SMGDEMO.EXE

Spielbare Demo
Wing Commander Prophecy



Heben Sie ab mit dem neuen Wing Commander: Noch nie war das Weltall schöner.

Schon auf der letzten CD hatten wir eine Demo zu Wing Commander Prophecy. Dabei handelte es sich aber nur um eine sogenannte »Technical Demo«, also eine Art Kompatibilitätstest der Programmierer. Diesen Monat haben wir für Sie die saftige »Full Demo«, in der Sie nicht nur drei volle Missionen spielen können, sondern auch noch einige Zwischenfilme sehe. Mit einer 3D-Karte im PC werden Sie aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Noch nie hat man den Weltraum so detailreich gesehen: Sternennebel, Lensflare-Effekte und Planeten verwöhnen das Auge. Selbst Raketen fliegen jetzt mit deutlich erkennbaren Rauchspuren durchs All.

Taste	Funktion
TAB	Nachbrenner
\	Geschwindigkeit auf Maximum
A	Autopilot
F	Wählt alle Waffen an
SPACE	Feuert aktive Waffen ab
M	Schaltet durch die Raketen
ENTER	Feuert Rakete ab
U	Wählt das nächstgelegene Ziel an
Y	Paßt das Tempo an das Ziel an

technik

Titel: Wing Commander Prophecy • Genre: Weltraum-Action • Hersteller: Origin • Festplattenbedarf: keine Installation notwendig • Minimum-Anforderung: Pentium/133, 32 MByte RAM, DirectX 5
Verzeichnis: \DEMOS\WC5\WCPDEMO.EXE

Noch mehr Demos...

Pandemonium 2

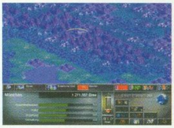


Nikki und Fargus können Sie in dieser Demo durch ein komplettes Level springen lassen. Die Landschaften sind dabei recht surreal ausgefallen und entsprechend bunt. Auf jeden Fall wird gehobene Jump-and-run-Kost geboten. Bevor es mit der Hüpferei losgehen kann, brauchen Sie unbedingt einen 3D-Beschleuniger mit 3Dfx-Chipsatz und die neuesten DirectX-Treiber (Version 5.0).

technik

Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Crystal Dynamics
Festplattenbedarf: 17 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\PANDE2

Das 3. Millennium

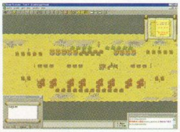


Mit Das 3. Millennium können Sie Ihre Fähigkeiten als Politiker unter Beweis stellen. Es geht darum, zufriedene Bürger zu haben, ohne sich von seinen Gegnern unterbuttern zu lassen. Ihnen steht nicht weniger als die ganze Erde zur Verfügung. Ihre Aufgaben reichen von der Ressourcenverwaltung bis hin zur Kommunalpolitik.

technik

Genre: Strategiespiel
Hersteller: Cryo
Festplattenbedarf: keine Installation notwendig
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\3RDM

Battles of Hannibal



Ganz ohne Alpenüberquerung kann man nun die Schlachten des großen Hannibal nachvollziehen, der den Römern damals gezeigt hat, was ein Elefant außer trompeten so alles kann. Mit zahlreichen Einheiten geht es rundenweise auf Hexfeldern zur Sache. Die Schlachten von Hannibal sind Strategie pur: Mit wildem Drauflosstürmen ist kein Blumentopf zu gewinnen.

technik

Genre: Strategie
Hersteller: Interactiv Magic
Festplattenbedarf: 20 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\HANDEMO

connect
Produkt des Jahres '97

Online Dien Jahres!



Weil... Rasanter

Keine Datenstaus, keine Wartezeiten, mehr Speed – dank neuer Netzstruktur! Jetzt bis zu 33.600 bit/s flächendeckend! Und mit ISDN sogar 64.000 bit/s! So macht Surfen mit T-Online richtig Spaß!

Weil... Günstiger

Internet jetzt mit T-Online noch günstiger! Bundesweite Einwahl zum Citytarif. Schon ab 5 Pf. pro Minute bei nur 8,- DM monatlichem Grundentgelt. Mit T-Online clever sparen!

Weil... Komfortabler

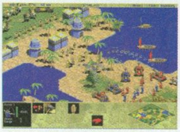
Jetzt wird paralleles Surfen möglich – wechseln Sie einfach per Mausklick zwischen T-Online, Internet und eMail. Einfach genial!

Weil... Vielfältiger

T-Online inklusive Onlinebanking! Die moderne und sichere Art der Kontoführung. Rund um die Uhr, einfach von zu Hause aus und supergünstig!

Und per eMail versenden Sie elektronische Post weltweit – jetzt sogar mit mehreren Text-, Grafik oder Video-Dateien im Anhang!

Age of Empires



Wem Echtzeit-Strategie mit Tesla-Spulen und Lasertürmen zu modern erscheint, der ist bei Age of Empires genau richtig. Hier geht es mit Legionären, Bogenschützen und Galeeren gegen den Feind. Vor lauter Freude an den äußerst gelungenen Animationen darf man aber die Ressourcenbeschaffung nicht aus den Augen verlieren. Schicken Sie also immer ein paar Arbeiter zum Holzhacken, Steine klopfen oder Gold schürfen.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Microsoft
Festplattenbedarf: 35 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\AOE

Manxx TT Superbike



Auch für den vom Wetter hart gebeutelten Motorrad-Liebhaber findet sich die richtige Demo auf unserer CD: Mit Manxx-TT kann man so richtig Gummi geben. Dabei legt das Spiel weniger Wert auf die genaue Simulation des Fahrverhaltens als auf Action und Tempo. Die Steuerung fällt simpel aus: Alles läßt sich mit den vier Cursortasten erledigen. Zurückhaltung ist dabei nicht angesagt: Geben Sie Vollgas, denn Ihre Mitfahrer tun das gleiche.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Psygnosis
Festplattenbedarf: 15 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\MANXX

Dark Reign



Wie bei Ages of Empire geht es auch in Dark Reign um schnelle, strategische Entscheidungen. Allerdings wären in diesem Szenario aus Kampfgleitern, Laserpanzern und andern High-Tech-Waffen die netten Kampfelefanten etwas fehl am Platz.
Gesteuert wird in bekannter Command&Conquer-Manier. Klicken Sie auf eine Einheit mit der linken Maustaste, um sie zu selektieren. Mit einem Klick auf eine gegnerische Einheit wird dann der Angriffsbefehl gegeben.

technik

Genre: Echtzeit-Strategie
Hersteller: Activision
Festplattenbedarf: 20 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\DARKR

TOCA Touring Car Championship

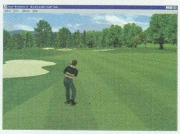


Bei TOCA geht es in der Tourenwagen-Weltmeisterschaft um Sekunden. Ganz im Gegensatz zur Formel 1 kann man mit den Tourenwagen deutlich beherzter umgehen.
Die seriennahen Gefährte vertragen schon mal die ein oder andere Delle, ohne daß gleich das Schiedsgericht zu schreien anfängt. Sprich: Wenn jemand vor Ihnen auf der Ideallinie fährt, ist er selbst daran schuld. Ein Schubser im richtigen Augenblick und schon ist die Fahrt wieder frei.

technik

Genre: Rennspiel
Hersteller: Code Masters
Festplattenbedarf: 16 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\TOURDEMO

Jack Nicklaus Golf 5



Nachdem das Wetter draußen eher bescheiden ist, kommt Jack Nicklaus mit seiner neuen Golfsimulation gerade richtig. Mit dieser Demo können Sie sich die Wartezeit auf den Frühling ganz prächtig verkürzen. Wählen Sie einfach einen Kurs aus, zielen Sie in Richtung Loch, und schlagen Sie nach Herzenslust auf die kleine weiße Kugel ein. Die Steuerung ist ebenso einfach wie effektiv: Klicken Sie mit der Maus an, wo der Ball hingehen soll. Mit der Space-Taste leiten Sie den Schlag ein.

technik

Genre: Golf-Simulation
Hersteller: Accolade
Festplattenbedarf: 40 MByte
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\JACKN

Youngblood

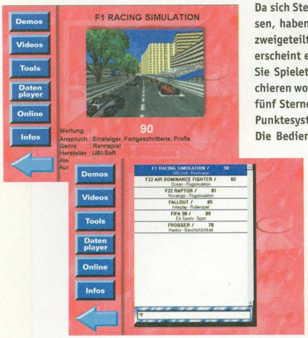


Echtzeit-Abenteuer im Superhelden-Stil werden Ihnen bei Youngblood geboten. Mit drei Helden ziehen Sie durch ein surrealistisches Demo-Level gegen Ihre Gegner zu Felde. Die Auswahl an Waffen reicht dabei von Laserpistolen bis hin zu Handgranaten. Dieses Werkzeug ist aber auch dringend nötig, da diverse Monster Ihren Weg kreuzen. Wählen Sie Ihren Kämpfer mit einem Rechtsklick aus, und sagen Sie ihm dann mit einem Linksklick, wohin er gehen oder wen er angreifen soll.

technik

Genre: Action-Adventure
Hersteller: GT Interactive
Festplattenbedarf: keine Installation notwendig
Verzeichnis auf der CD: \DEMOS\YOUNGBLOOD

PC-Player-Datenbank

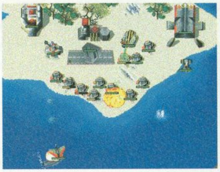


Da sich Sternchen und Punkten nur schwer vereinbaren lassen, haben wir auf dieser CD unsere Wertungs-Datenbank zweigeteilt. Mit einem Klick auf den Button »Datenplayer« erscheint ein Minimenü, in dem Sie auswählen können, ob Sie Spieletests des Jahrgangs '97 oder von 1998 recherchieren wollen. Die 97er-Spiele wurden noch mit einem bis fünf Sternen bewertet, ab Ausgabe 1/98 geht es mit dem Punktesystem von 1 bis 100 weiter.

Die Bedienung des Datenplayers ist einfach: Tippen Sie nur den gesuchten Spieletitel in das Eingabefenster unter der Liste ein, und schon ist der zugehörige Datensatz markiert. Ein Klick auf den Datensatz zeigt Ihnen nicht nur einen Screenshot aus dem Spiel, sondern noch weitere Informationen. So können Sie zum Beispiel sofort feststellen, in welcher Ausgabe das jeweilige Spiel getestet wurde. Für den nächsten Monat versprechen wir Ihnen übrigens einen gründlich generalüberholten Datenplayer, der mehr Detailinfos zu den einzelnen Einträgen bietet.

Im Tools-Menü: Patches, Missionen, Einheiten

Hinter dem Menüpunkt »Tools« verbergen sich viele nützliche Programme. Schwerpunkt bei dieser Ausgabe sind, passend zum 3Dfx-Karten-Test, Patches für aktuelle Spiele. Eine ganze Reihe von Programmen läßt sich damit auf 3Dfx-Support nachrüsten. Ebenso unter diesem Menü zu finden: brandneue Einheiten für Total Annihilation, Incubation-Missionen und Updates für diverse Spiele.



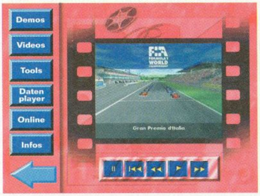
Frisch von unserer CD: Möbeln Sie Total Annihilation mit neuen Einheiten auf.

Video-Clips

Auf der CD-ROM finden Sie neben allerlei Bits und Bytes auch exklusive Video-Produktionen aus unserem Aufnahmestudio Poing. In der Abteilung Test-Player stellen Ihnen unsere Redakteure diesmal Quake 2, F1 Racing Simulation, Flight Unlimited 2 und Blade Runner vor. So können Sie sich schnell einen Eindruck von Animation und Sound der Titel machen.

Für Freunde ausgewachsener Albernheiten gibt es jeden Monat die »Multimedia Leserbriefe«. In diesen Videos nehmen wir die Spieleszene kräftig auf den Arm und bieten sensationelle Einblicke in die intimen Geheimnisse der PC-Player-Redaktion. Um die Videos zu studieren, klicken Sie einfach auf den Button »Videos«. Wählen Sie dann den gewünschten Clip aus, und der Spaß geht los. Mit den Tasten unter dem Abspielfenster dürfen Sie das Video anhalten und Bild für Bild vor- und zurückschalten.

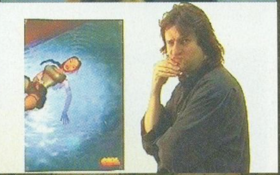
Sie können die Clips natürlich auch über die Medien-Wiedergabe von Windows 95 starten. Unsere Videos benötigen keinen speziellen Treiber und lassen sich auf jedem Windows-95-System problemlos anschauen.

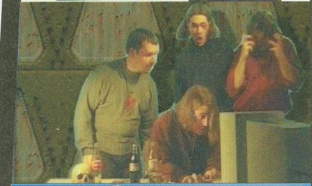


Multimedia-Leserbriefe

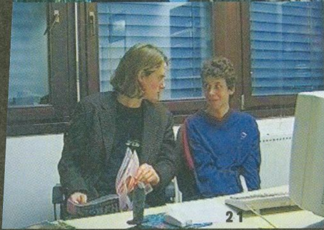
Die meisten Autos bestehen den Elchtest – aber wie sicher sind Fahrsimulationen? Neben dieser aufwühlenden Reportage erleben Sie in den Multimedia Leserbriefen verblüffende Cut Scenes und einen Report über den schönen Beruf des Spiele-Großinquisitors.











news +++ news +++ news +++ news +++ news +++ news

start

Auf Brautschau



Martin Schnelle

■ Gute Nachrichten für Blue-Byte-Fans: Noch vor Weihnachten ' 98 kommt »Die Siedler 3« in den Handel. Welche neuen Optionen im Spiel stecken, war den Mülheimern nicht zu entlocken, optisch macht es jedoch einen vielversprechenden Eindruck.



Wieder viele kleine werkelnde Kerlchen: Die Siedler 3

■ In Zusammenarbeit mit Gremlin will Fox Interactive 1998 unter dem Namen FOX Sports vier Sporttitel veröffentlichen, darunter ein Tennis-, ein Golf- und ein Fußballspiel.

Selbst für Branchenkenner werden die Verflechtungen der einzelnen Spielehersteller samt zugehöriger Vertriebe immer undurchsichtiger. Dieser Konzern fusioniert mit jenem, Entwicklerteams werden von Publishern geschluckt. Jüngstes Beispiel: die geplante Übernahme von MicroProse (MPS) durch GT Interactive.

Ziemlich genau zwei Monate später wurde das Vorhaben abgeblasen, GT kaufte die avisierten 80 Prozent der MicroProse-Aktien doch nicht. Presseerklärungen beider Firmen zitieren ihre CEOs (Chief Executive Officer) mit den Worten: »Wir sind uns darüber einig, daß dies nicht der richtige Zeitpunkt für einen Zusammenschluß unserer Firmen ist«, so Ron Chaimowitz (GT) und Stephen M. Race (MPS). Ein Grund mag darin liegen, daß ziemlich direkt nach der Verkündung der Übernahme am 5.10.97 die Werte der GT-Aktien in den Keller fielen. Insider munkelten über die schwache momentane Lage von MicroProse: Der Publisher hat für das wichtige Weihnachtsgeschäft keinen einzigen starken Titel im Programm, wichtige Produkte wie »Falcon 4.0«, »MechWarrior 3« und »MechCommander« erscheinen erst im Frühling 1998 oder noch später. Und tatsächlich war in den Tagen nach Absage der Übernahme eine leichte Aktien-Erholung bei GT zu beobachten.

Auch wenn diese Übernahme erstmal auf Eis liegt, ist sie exemplarisch für einen Trend: Um bestehen zu können, schließen sich kleinere Publisher zu größeren zusammen. Mir persönlich gefällt der Gedanke ehrlich gesagt nicht, eines wundervollen Tages nur noch Programme zu bekommen, die aus dem einzigen noch bestehenden, gigantisch großen Softwarehaus kommen. All das erinnert an den »Großen Automatischen Grammatisator« des englischen Schriftstellers Roald Dahl. Aber wir wollen nicht zu schwarz sehen, denn es gibt genug Entwickler, die zu groß gewordene Spielefirmen verlassen und etwas Eigenes auf die Beine stellen. Mehr Kreativität, weniger Bürokratie - das war die Motivation für die Gründungen von Firaxis (Sid Meier), Digital Anvil (Chris Roberts) oder Lionhead (Peter Molyneux).

Nicht vergessen: Sie können heiße Insider-News oder spannende Neuigkeiten bei uns loswerden. Unter der Adresse mschnelle@wekanet.de erreichen Sie Ihren News-Redakteur direkt.

Ihr
Martin Schnelle



Get the action!
Get Creative®!
Heiße Upgrades für coole PC's
Steigen Sie um auf eine Soundkarte der AWE64-Serie! Beim Kauf einer Sound Blaster AWE64 Value oder AWE64 Gold erhalten Sie bis zu DM 50,- für Ihre alte Soundkarte!
Weitere Informationen: Tel. 089/992 87 15-0
Dieses Angebot ist in Deutschland bis zum 31.3.98 gültig.
Action total
Mit unserem breiten Spektrum an erstklassigen Upgrade-Produkten können Sie Ihren PC ganz einfach und zu einem erschwinglichen Preis in ein beeindruckendes Multimedia-Zentrum verwandeln. Erleben Sie Kompatibilität, Höchstleistung und Topqualität aus einer Hand – und werden Sie eines von ca. 50 Millionen Mitgliedern der großen CREATIVE LABS-Familie!
PC-DVD Encore Upgrade Kit
Nehmen Sie teil an der DVD-Spielerevolution, und nutzen Sie heute schon die Technologie von Morgen. Verwandeln Sie Ihr Wohnzimmer in Ihr persönliches Heimkino.
Sound Blaster AWE64 Gold und Value
Die maßstabsetzende Soundkarte in Sachen Preis/Leistungsverhältnis und Kompatibilität, geeignet für mehr Anwendungen als alle anderen heute erhältlichen Soundkarten.
Graphics Blaster Exxtreme
Brauchen Sie was Scharfes? Ergänzen Sie hyperrealistisches Audio mit unserem neuen ultimativen 2D/3D-Grafikboard für unglaubliche Performance, Wirklichkeitstreue und Bildqualität durch das neue Permedia 2-Chipset.
PC Works CSW100
Steigen Sie mit diesem preisgünstigen 3-Kanal-Lautsprechersystem in ein unverfälschtes Hörerlebnis ein!
SoundWorks CSW200
Tauchen Sie ein in die Klangwelten Ihrer Spiele und erleben Sie Spielespaß pur mit diesem hochwertigen und perfekt auf unsere Soundkarten abgestimmten Doppelkammer-Subwoofer-System.
Micro-Works CSW350
Mit diesem Doppelkammer-Subwoofer-System sprengen Sie die Sounddimensionen Ihres PC's. Profi-Lautsprecher für den kompromißlosen HiFi-Genießer.
Heiße Upgrades für coole PC's.
G-Police ©1997 Psygnosis Limited All rights Reserved
EMPFEHLUNG PC Direkt AWE64
PC SHOPPING EMPFEHLUNG AWE 64 Gold
CREATIVE
WWW.SOUNDBLASTER.COM
GameStar Soundblaster AWE 64 Gold
1,7 GameStar Sound Blaster AWE 64 Value
PSYGNOSIS
Creative Labs Feringastraße 6 85774 Unterföhring Info/Hotline 089/957 90 81 Creative Shopping Zone 0130/81 51 01
© Copyright 1997 Creative Technology Ltd. Sound Blaster und AWE64 sind eingetragene Warenzeichen, SoundWorks, CSW200, Graphics Blaster und Blaster Exxtreme sind Warenzeichen der Creative Technology Ltd.
Alle anderen genannten Marken- und Produktnamen sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen der entsprechenden Inhaber. Änderungen der technischen Daten vorbehalten.

Preview: Diablo 2

Auf Teufel komm' raus



Bei Blizzard ist wieder der Teufel los – und diesmal hat er sogar noch Verstärkung mitgebracht! »Diablo 2« will mit einer gewaltigen Spielumgebung, neuen Charakteren und der kombinierten dämonischen Bosheit von drei Höllenfürsten an den Erfolg des Vorgängers anknüpfen. Wir waren für Sie vor Ort und berichten direkt aus Blizzards kalifornischem Hauptquartier.

Aktuell

Es ist schon erstaunlich, wieviel Planung und Liebe zum Detail manche Firmen in die Entwicklung eines Spiels stecken. So verfügt Diablo über eine Hintergrundgeschichte, die sich wie ein Fantasy-Roman liest und wesentlich ausführlicher ist als die kurze Einführung, die im Spiel präsentiert wird. Der Storyaufwand wurde aus gutem Grunde betrieben: um ein glaubwürdiges und in sich logisches Spieluniversum zu schaffen, in dem Kontinuität und erfolgreiche Fortsetzungen gewährleistet sind.



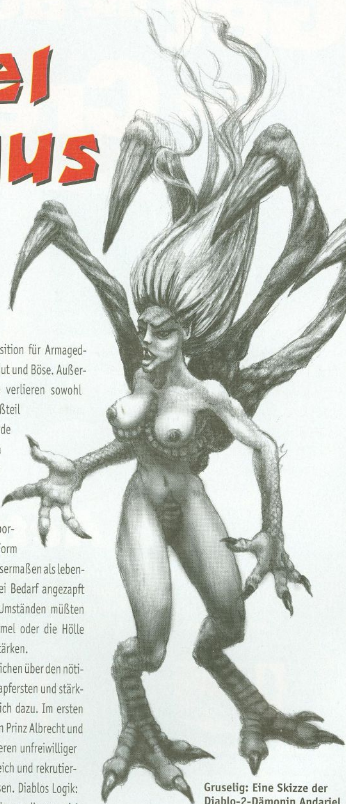
Da Diablo 2 noch etwa ein Jahr lang in der Entwicklung stecken wird, gibt es noch keine freigegebenen Bildschirmfotos. Die Programmierer verrieten uns aber, daß gegenüber dem Isometrie-Look des Vorgängers (hier im Bild) keine drastischen Änderungen zu erwarten sind.

Kleine Diablo-Historie

Diablo, Mephisto und Baal kämpfen seit Beginn der Zeit gegen die Mächte des Himmels um eine bessere Ausgangsposition für Armageddon, die finale Schlacht zwischen Gut und Böse. Außerhalb ihrer natürlichen Elemente verlieren sowohl Dämonen als auch Engel einen Großteil Ihrer Kräfte, deshalb wurde die Erde als Schlachtfeld bestimmt. Da jedoch Dämonen nicht viel von Fair Play halten, suchten die drei Brüder nach einer Möglichkeit, ihre Gewinnchancen disproportional zu erhöhen. Die bot sich in Form der sterblichen Seelen an, die gewissermaßen als lebende Energiebehälter benutzt und bei Bedarf angezapft werden können. Unter normalen Umständen müßten die Armeen entweder in den Himmel oder die Hölle zurückkehren, um sich wieder zu stärken.

Allerdings verfügen nicht alle Sterblichen über den nötigen Energiespeicherplatz. Nur die tapfersten und stärksten unter den Menschen eignen sich dazu. Im ersten Teil nahm Diablo zunächst Besitz von Prinz Albrecht und dann von Erzbischof Lazarus. Mit deren unfreiwilliger Hilfe schuf er sein unterirdisches Reich und rekrutierte seine Armee des Bösen. Diablos Logik: Sollte es einem Menschen gelingen, sich bis zu ihm vorzukämpfen, müßte es sich bei diesem um ein wahres Prachtexemplar jener Spezies handeln.

Der Dungeon aus dem ersten Diablo-Teil war daher nur ein kleiner Hindernisparcours, der die Spreu vom Weizen trennen sollte. Augenscheinlich ging dieser Schuß jedoch nach hinten los, denn am Spielende transferierte der Held von Tristram den scheinbar besiegten Diablo zurück in den Soulstone und implantierte diesen in seinen eigenen Körper. Doch die Seelensteine, die von der Sekte der Horadim-Priester geschaffen wurden, können die Essenz des Bösen zwar in Schach halten, aber nicht gänzlich vernichten. Leider war unser Held nicht stark genug, um Diablo gefangen zu halten. Der böse Bube konnte sich befreien und beginnt nun, unterstützt von seinen Brüdern Mephisto und Baal, den Kampf um die menschlichen Seelen von Neuem.



Gruselig: Eine Skizze der Diablo-2-Dämonin Andariel

Schwestern in Not

An dieser Stelle beginnt der zweite Teil von Diablo. Nicht weit entfernt von dem nun zerstörten Dorf Tristram befindet sich das Kloster der »Sisters of the Sightless Eye«. Zu dieser Sekte gehörte auch der Rogue-Charakter vom ersten Teil. Dort trifft der Spieler auf Deckard Cain, den Weisen aus Tristram und auf eine Karawane,





Joe Ray Hall bürgt für die Qualität der Zwischensequenzen bei Diablo 2. Der 3D-Experte hofft auf die Chance, eines Tages einen Computergrafik-Film produzieren zu dürfen.

die samt ihren Gütern feststeckt. Cain erzählt dem Helden das bittere Schicksal der Schwestern. Ihre monumentale Zitadelle wurde in einen Berg gebaut und galt als uneinnehmbar.

Dennoch gelang es der Dämonin Andariel und ihrer Armee, die Schwestern zu besiegen und gefangenzunehmen. Nun will sie ihre Gefangenen rituell ermorden und in Dämonen verwandeln. Durch diesen Akt möchte sie sich in erster Linie bei Mephisto, Baal und Diablo beliebt machen, in der Hoffnung, das infernale Trio in ein Quartett mit Dame zu verwandeln. Die Tunnel und Gänge unter der Zitadelle sind die einzige Passage, die vom westlichen Teil des Landes zum Osten führen. Nur, wenn es dem Spieler gelingt, Andariel und ihre dunklen Horden zu besiegen, kann er mit Hilfe der Karawane in die »Broken Lands« vordringen, in denen sich die drei Dämonen aufhalten.

Alles neu macht Teil zwei

Es wird bei Diablo 2 nicht möglich sein, Spielercharaktere aus dem ersten Teil zu importieren. Statt dessen werden fünf völlig neue Charakterklassen angeboten. Der Kämpfer wurde zum Paladin befördert und kann nun mehr Inventar und Waffen herumschleppen. Die Amazone kämpft wahlweise mit einem Bogen oder einem Speer. Über die Fähigkeiten des Magiers und des Mönches (möglicherweise auch eines anderen spirituellen Charakters) wird noch spekuliert. Die fünfte Figur ist ein noch namenloser Hybrid, der sowohl über gute kämpferische Tugenden als auch über rudimentäre Kenntnisse der Magie verfügt. »Über die Eigenschaften und Fähigkeiten der Charaktere wird unter den Designern heftig diskutiert«, meint Bill Roper dazu, »nur über die Amazone sind sich alle einig. Sie ist eine Meisterin des Distanzkampfes und Expertin im Bogenschießen. Aber auch im Nahkampf kann Sie mit Ihrem Speer einigen Schaden anrichten.«



Diablo x 4

Die Spielumgebung ist gegenüber dem Vorgänger wesentlich erweitert worden. Augenscheinlich hat sich Blizzard bei der Entwicklung von Diablo 2 auf den Faktor Vier festgelegt. Statt einer einzigen Stadt gibt es diesmal deren vier, von denen jede viermal so groß ist wie Tristram. Anstatt einem einzelnen 16-Level-Dungeon können Sie in jeder dieser Städte vier bis fünf Dungeons erforschen, die wiederum über jeweils vier bis fünf Level verfügen. Die Nichtspielercharaktere (NPCs) stehen nicht mehr untätig oder redenschwingend vor ihren Haustüren herum, sondern wandern durch die Gegend und gehen ihren normalen Tätigkeiten nach. Es ist zu diesem Zeitpunkt noch ungeklärt, ob öffentliche Gebäude wie Gasthäuser oder Klöster begehbar sein werden. Ein System, bei dem das Dach ausgeblendet wird, nachdem der Spieler ein Gebäude betritt, wird momentan getestet.



Das »Hauptquartier« ist eines von insgesamt drei Blizzard-Gebäuden in derselben Straße.

Sobald sich der Spieler außerhalb der Stadt befindet, wird es gefährlich. Wilde Tiere und Monster setzen ihn sofort als Hauptgericht auf den Speiseplan und versuchen, die fleischige Mitte aus der Rüstung zu pellen. Diese Auseinandersetzungen tragen zwar zur Verbesserung des Charakters bei, bilden aber keine eigenständigen Level. Für richtige Punkte wird nach wie vor nur unterirdisch geprügelt.

Der Spielablauf in Diablo 2 ist linear. Erst nachdem alle Aufgaben innerhalb eines Szenarios gelöst sind, wird der Weg zum nächsten freigegeben. In der Regel warten am Ende Schiffe oder Karawanen, die den Helden in die nächste Stadt transportieren. Danach wird es möglich sein, zwischen den einzelnen Ansiedlungen hin und her zu reisen. Hierfür wird es gute Gründe geben wie neue Gegenstände, Informationen von NPCs oder Hilferufe der Bewohner. Die vier Städte werden sich architektonisch und kulturell wesentlich voneinander unterscheiden. Darunter befinden sich Wüsten mit fruchtbaren Oasen, Dschungellandschaften oder Gebirge. Und hin und wieder trifft man sogar auf alte Bekannte. Der greise Deckard Cain wartet in der ersten Stadt auf Sie, aber auch der immer noch jugendliche Waffenhändler hat einen Gastauftritt. Aus diesen beiden Fakten ist klar zu ersehen, daß Diablo 2 zeitlich unmittelbar nach dem ersten Teil angesiedelt ist.



Chris Metzen (momentan arbeitet er am Warcraft Adventure), ist einer der besten Designer der Branche.

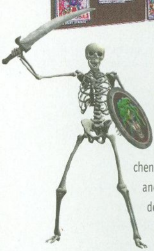


Leuchtendere Helden

Wer bei Diablo 2 Quantensprünge in Sachen Grafik erwartet, wird sich enttäuscht sehen. Die zweidimensionale Spielumgebung soll wie gehabt – in isometrischer Ansicht – von dreidimensionalen Charakteren bevölkert werden. Verbesserungen kommen im wesentlichen in der Darstellung der Helden zum Ausdruck. Sie werden dazu in der Lage sein, Rüstungen und Waffen besser zu erkennen und können sich somit den versichernden Blick ins Inventarsystem oftmals sparen. Gerüchte von dreidimensionaler Umgebung und polygonalen Charakteren sind, laut Bill Roper, schlicht und einfach falsch. Auch in Sachen KI werden nicht näher







Pssst, geheim: Das Storyboard für das kommende Warcraft-Adventure.

spezifizierte Verbesserungen versprochen, wenngleich in einer solch simplen Hack-and-slay-Affaire in diesem Punkt keine Wunderdinge erwartet werden dürfen. Drastisch erhöht wurde hingegen die Anzahl der Zwischensequenzen.

Missionen und Features

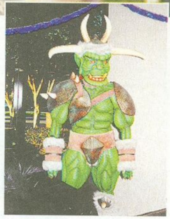
Die Anzahl der Missionen, die es zu erfüllen gilt, wird auf etwa 20 bis 30 festgelegt. Allerdings werden diese Aufgaben sich in mehrere Bereiche unterteilen und wesentlich aufwendiger gestaltet sein. So kann es beispielsweise vorkommen, daß Ihre Mission in einem Dungeon beginnt und in einem anderen fortgesetzt wird. Konfliktsituationen tauchen auf, wenn zwei verschiedene Auftraggeber dieselbe Aufgabe stellen. Einer der beiden wird am Ende nicht besonders glücklich sein und dafür sorgen, daß das Ansehen Ihres Helden beschmuddelt wird. Derartige Neuigkeiten gelangen schnell in andere Städte und sorgen hin und wieder für einen weniger freundlichen Empfang.

Ein neues Feature, das von traditionellen RPG-Fans sicherlich besonders begrüßt wird, besteht ihm Anheuern von Söldnern. Das menschliche Kanonenfutter schlägt unserem Helden eine Bresche durch das untote Gewürm und macht den Weg zum jeweiligen Boss-Monster frei. Nur rund zehn Prozent der Monster wurden aus dem ersten Teil übernommen: Skelette und Zombies erscheinen wieder, sind allerdings teilweise in schmucke Rüstungen und andere modische Outfits gewandet und besser bewaffnet. Gezielte Keulenschläge auf die knochige Birne tun jedoch nach wie vor Ihre Wirkung und senden die klapprigen Gerippe in einem handlichen Stapel zu Boden.

Die Zaubersprüche wurden für Diablo 2 ebenfalls runderneuert. Auch hier behielt man etwa zehn Prozent der bereits bekannten magischen Formeln bei. Einige Klassiker wie der Town-Portal-Spruch werden schlichtweg aus praktischen Gründen übernommen. Die neuen Sprüche sind den Persönlichkeiten der jeweiligen Charaktere angepaßt und zahlreicher vertreten als im ersten Teil (kleine Auswahl siehe Kasten).

CU@Battle.net

Der kostenlose Mehrspielerservice Battle.net ist ein riesiger Erfolg für Blizzard. Über 18 Millionen Spiele wurden hier seit seiner Eröffnung ausgetragen und eine satte Million Spieler haben sich registriert. Daher ist eine gutdurchdachte, nicht manipulierbare Multiplayer-Unterstützung für Diablo 2 ein absolutes Muß. Größter Kritikpunkt am Vorgänger war die Unzahl von Moglern, die den ehrlichen Spielern das Leben zur Hölle machten. Um dies zu vermeiden, werden in Zukunft sämtliche Spielerdaten im Server, anstatt auf der lokalen Software abgespeichert. Blizzard plant ein noch aufwendigeres Ladder-System, bei dem alle Spieler in einer Rangliste verwaltet und gesetzt werden. Man weist besonders darauf hin, daß Battle.net auch internationale Rankings führen wird. Das einzige verbleibende Problem, für das noch keine befriedigende Lösung gefunden wurde, sind absichtlich (oder unabsichtlich) abgebrochene Telefonverbindungen. Multiplayer werden sich besonders über die Online-Trading-Post freuen. Statt sich mit verhandlungsunwilligen Waffenhändlern und Tränkebrauern zu quälen, darf im Internet-Handelsposten nach Herzenslust mit anderen Spielern gefeilscht, getauscht und gedealt werden.



Empfängt bei Blizzard die Gäste: Mork, der Ork.

Um die Anzahl der Spieler wird noch ein Geheimnis gemacht. Allan Adhams Worte lassen jedoch einiges erhoffen: »Diablo 2 wird wesentlich mehr Spieler unterstützen als Diablo. Wir haben noch keine genaue Zahl, aber es wird sich um einen riesigen Sprung vorwärts handeln.« **(Markus Krichel/mash)**

DIABLO 2 – FACTS

- Hersteller: Blizzard
- Genre: Rollenspiel
- Termin: 4. Quartal 1998
- Besonderheiten: Wesentlich umfangreicher als der Vorgänger, neue Heldenklassen.

Die Magie von Diablo 2

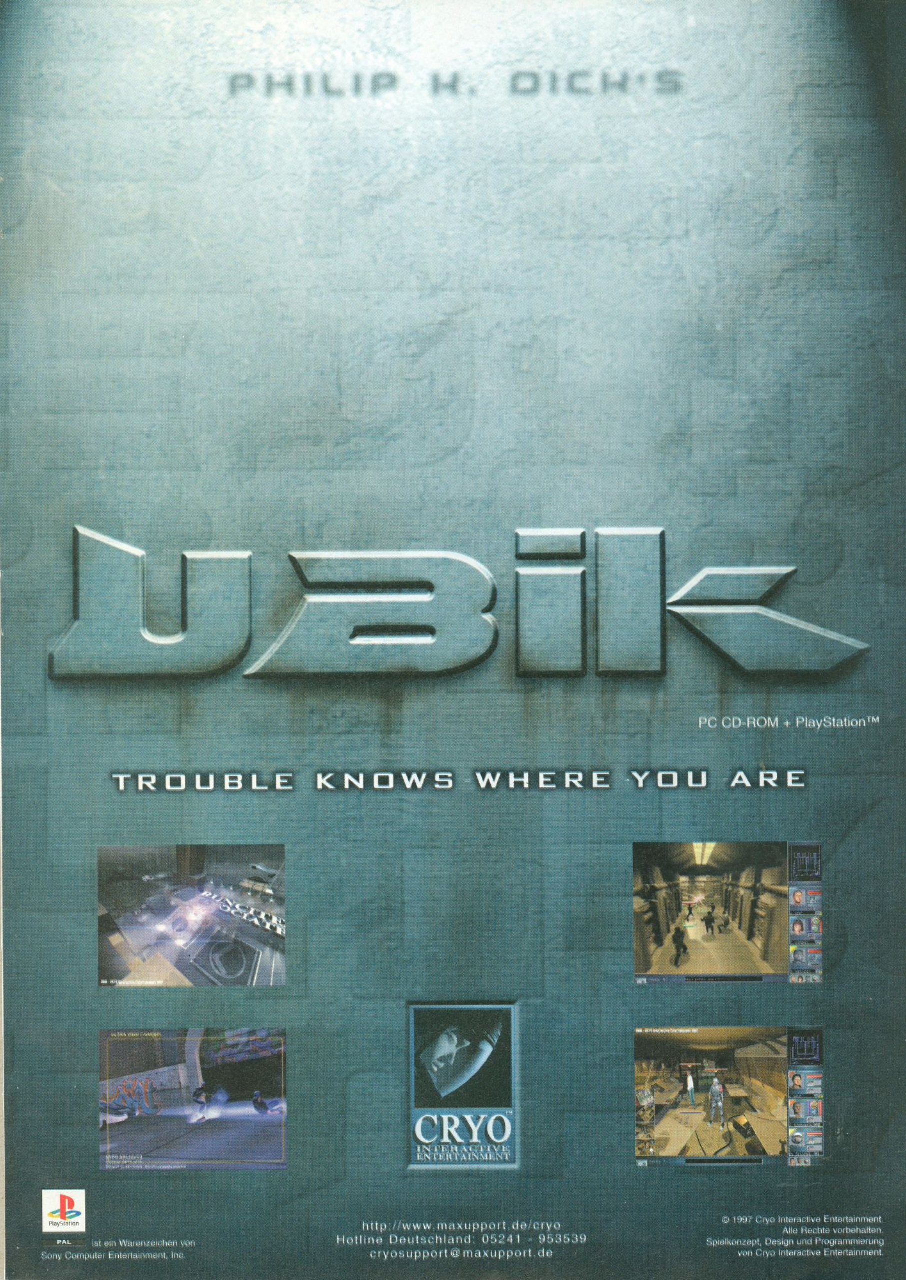
Obwohl die Entwicklung von Diablo 2 noch ein gutes Jahr in Anspruch nehmen wird, stehen viele der neuen Funktionen, Zaubersprüche, Waffen und Fähigkeiten weitgehend fest. Die folgende Tabelle gibt Ihnen einen ersten Überblick. Die Begriffe wurden wörtlich aus dem Englischen übersetzt.

Fähigkeiten der Amazone:

Level	Fähigkeit	Effekt
1	Basisschuß (Bogen)	Wirkung 150 %, Schnelligkeit 150 %
1	Erste Hilfe	Heilt den Charakter auf 40 % des Normalwerts
1	Speerstoß (Speer)	25 % schneller, 75 % Wirkung
2	Genauigkeit (Bogen)	+ 30 % Schaden
2	Schnellschuß (Bogen)	30 % schneller, -25 % Wirkung, -20 % Schaden
2	Verwicklung (Speer)	Lähmt den Gegner für zwei Sekunden + Levelstufe
2	Reparatur	Repariert Bogen oder Speer, reduziert Wirkung um 10%
3	Rundschuß (Bogen)	Verschießt wahllos fünf Pfeile gleichzeitig
3	Sicherheit (Bogen)	Trifft nur feindliche Kreaturen
3	Wurf (Speer)	Doppelte Wirkung, zerbricht Speer
3	Aufhalten (Speer)	Gegner kann sich nur rückwärts bewegen
4	Zielpfeil (Bogen)	Trifft immer sein Ziel (auch wenn in Bewegung)
4	Flammenpfeil (Bogen)	10 bis 40 % zusätzliche Wirkung durch Feuer
4	Ausweichen	Charakter wird auf das nächstliegende Feld transferiert
4	Pfählen (Speer)	Dreifache Wirkung; 10%ige Chance, den Speer zu brechen
5	Suchpfeil (Bogen)	Pfeil fliegt zu einem Feld und sucht selbständig ein Ziel
5	Phantom (Speer)	Geworfener Speer wird automatisch durch neuen ersetzt
5	Walküre	Ruft Walküren, die für die Amazone kämpfen

Beispiele weiterer neuer Zaubersprüche:

Zauberspruch	Effekt
Wirbelsturm	Attackiert alle Felder in unmittelbarer Nähe des Charakters
Zelotismus	Gegner verliert zwei Hitpoints, Angriff 50 % effektiver
Flammenzauber	Schwert des Gegner beginnt zu brennen
Eisdorn	Friert den Gegner am Boden fest
Blutgolem	Ruft Blutgolems, die für den Charakter kämpfen
Monsterkontrolle	Verwandelt Monster für kurze Zeit in Verbündete


PHILIP K. DICK'S
UBIK
PC CD-ROM + PlayStation™
TROUBLE KNOWS WHERE YOU ARE
CRYO
INTERACTIVE ENTERTAINMENT
PlayStation
PAL ist ein Warenzeichen von
Sony Computer Entertainment, Inc.
http://www.maxupport.de/cryo
Hotline Deutschland: 05241 - 953539
cryosupport@maxupport.de
© 1997 Cryo Interactive Entertainment.
Alle Rechte vorbehalten.
Spielkonzept, Design und Programmierung
von Cryo Interactive Entertainment.

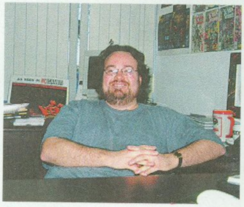
Rendezvous mit den Ober-Blizzards

Illustre Interview-Partner auf der Blizzard-Couch: Bill Roper ist Produzent und Designer von Starcraft, Warcraft 2 und Diablo. Bei Allan Adham handelt es sich um den Gründer von Blizzard Entertainment. Seit der Übernahme durch CUC Software fungiert er als Executive Producer.

PC PLAYER: Bevor wir über Diablo 2 sprechen, eine kurze Frage zu Starcraft. Der Erscheinungstermin für Euer Echtzeit-Strategiespiel wurde soeben auf Ende Januar verschoben. Wo liegen die Gründe?

»Wir wollen kein Spiel veröffentlichen, das hinterher fünfmal gepatcht werden muß.«

BILL ROPER: Wir hatten noch ein paar kleine Probleme mit der Ausgewogenheit und dem Mehrspielerbereich. Ich verstehe, daß viele Spieler so langsam ungeduldig werden, aber wir wollen kein Spiel veröffentlichen, das hinterher fünfmal gepatcht werden muß.



Blizzards Allround-Talent Bill Roper, der Produzent von Warcraft 2, Starcraft, Diablo und Diablo 2.

PC PLAYER: Zurück zum Thema Diablo. Einige Spieler sind sich bis heute nicht ganz darüber im klaren, ob Diablo nun ein Rollenspiel oder ein Actionspiel ist.

ALLAN ADHAM: Diablo fällt genau in die Kategorie, in der die Spieler es haben möchten. Wir wollten keinen neuen Standard für Spielegenres schaffen. Wem der Action-Aspekt zusagt, der soll es halt ein Actionspiel nennen und umgekehrt. Wir sind hier alle große Fans von Pen-&-Paper-Rollenspielen; dieser Umstand hat den Designvorgang stark beeinflußt. Alles, was für uns zählt, ist, daß Diablo den Spielern Spaß macht.

PC PLAYER: Sind für die Zukunft klassische Fantasy-Charaktere wie Zwerge oder Elfen eingeplant? Wird über mehr Rollenspiel-Elemente nachgedacht?

ALLAN: Wir versuchen nicht unbedingt, Diablo in ein klassisches Rollenspiel zu verwandeln, obwohl einige der neuen Elemente wohl in diese Klasse fallen. Wir bemühen uns, die Story durch die Missionen zu erzählen und haben die Charakterentwicklung erweitert. Außerdem werden die Spieler erfahren, was mit dem Befreier von Tristram passiert ist.
Die Helden können sich auf verschiedene Waffen spezialisieren. Die Amazone kann sich beispielsweise auf die Benutzung des Bogens oder der Lanze konzentrieren. Alle Spieler-Charaktere sind menschlich; Zwergen oder Elfen sind nicht geplant.

PC PLAYER: Weitere Kritikpunkte waren die leblose Umgebung in Tristram und die statisch wirkenden Nichtspieler-Charaktere. Werden diese Probleme in Diablo 2 gelöst?

BILL: Es ist schon richtig, daß man in Diablo manchmal das Gefühl hatte, in einem Standbild herumzuwandern.
In Diablo 2 bewegen sich die Charakter natürlicher, gehen ihrem Tagewerk nach und müssen teilweise sogar gesucht werden. Auch die Objekte werden animiert. Das Ganze ist nun wesentlich lebhafter und natürlicher.

»Ich persönlich würde ein Produkt erst drei bis vier Monate vor Veröffentlichung ankündigen.«

PC PLAYER: Ihr habt eine unglaublich detaillierte Hintergrundstory für das Diablo-Universum geschaffen. Da ist von magischen Schwertern, religiösen Sekten und historischen Charakteren die Rede, die man im Spiel nie zu Gesicht bekam. Werden diese Elemente in Diablo 2 Anwendung finden?



Firmengründer Allan Adham ist der Executive Producer für alle Blizzard-Produkte.

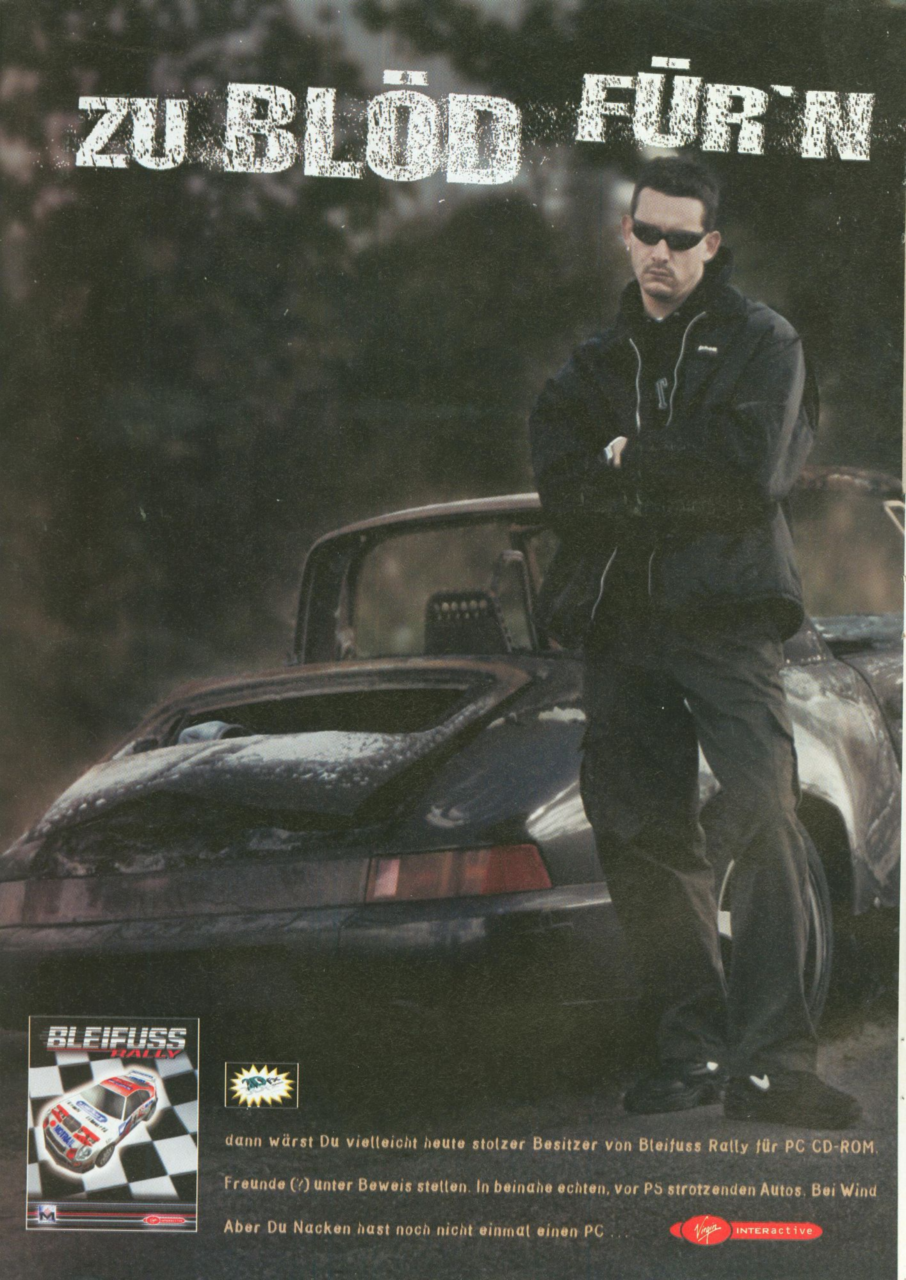
ALLAN: Wir versuchen die Stories der beiden Spiele miteinander zu verbinden. Spieler werden zum ersten Mal auf die beiden anderen Dämonen Baal und Mephisto treffen, sowie auf Andariel, die Hüterin der Qualen. Auf historische Charaktere wie Tal Rasha, den Kerkermeister Baals oder die Horadim-Priester wird im Spiel selber Bezug genommen.

PC PLAYER: Blizzard ist nicht gerade für Pünktlichkeit bekannt, wenn es um die Erscheinungstermine geht. Klingt »Dezember '98« realistisch für Diablo 2?

BILL: Das wird sich zeigen. Unsere Mutterfirma CUC Software hat als Aktiengesellschaft eine Verpflichtung, die Öffentlichkeit rechtzeitig zu informieren. Demgegenüber steht eine Meute von Designern, die absolut nicht bereit ist, ein unfertiges Spiel auf den Markt zu bringen. Das führt manchmal zu Konflikten zwischen den Marketing- und Entwicklungsabteilungen.
Ich persönlich würde ein Produkt erst drei bis vier Monate vor Veröffentlichung ankündigen, wie es beispielsweise LucasArts tut.

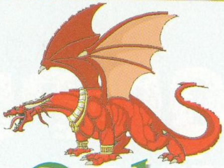
PC PLAYER: Vielen Dank für das Interview und weiterhin viel Erfolg! **(Markus Krichel/mash)**


Sei Stark!
Jetzt gibt's
Alles
zurück.
SIDEWINDER
FORCE FEEDBACK PRO
Anschnallen, Leute! Denn was bisher ein seichtes Herumrühren war, wird jetzt zur beinharten Herausforderung. Der SideWinder Force Feedback Pro knallt Dir die Action an die Handballen – ob nun Looping, Kollision oder Raketentreffer, alles kommt live rüber, und zwar garantiert gefühlsecht.
Oder etwas nüchterner formuliert: Realismus pur. Wen wundert es da, daß sogar PC Games lobte: „Die innovativste Hardware auf der E3.“ Bleibt eine Frage offen: Wo gibt's diesen Hammer? Ab sofort bei Deinem Fachhändler. Also: Flieg ab!
1,7 GameStar Microsoft Force Feedback Pro
1,7
GameStar
Microsoft Force Feedback Pro
Microsoft
Flight Simulator 98
SABRE ACE
FIGHTING FORCE
JSF
Red Baron II
TOMB RAIDER II
Hier ist Microsoft Force Feedback Technologie im Spiel.
SideWinder Force Feedback Pro
SideWinder Precision Pro
WHERE DO YOU WANT TO GO TODAY?™
Microsoft®
www.microsoft.com/germany/
Alle mit ® und ™ gekennzeichneten Produkte/Namen sind Marken oder eingetragene Marken der Microsoft Corporation.


ZU BLÖD FÜR'N
BLEIFUSS RALLY
dann wärst Du vielleicht heute stolzer Besitzer von Bleifuss Rally für PC CD-ROM.
Freunde (?) unter Beweis stellen. In beinahe echten, vor PS strotzenden Autos. Bei Wind
Aber Du Nacken hast noch nicht einmal einen PC ...
Virgin INTERactive


COMPUTER, ABER`N FÜHRERSCHEIN.
MILESTONE
Tja, Koslowski, hättest Du damals in der Schule ein bißchen mehr aufgepaßt,
Und könntest ganz locker Deine nicht vorhandene Klasse gegen Computer, Uhr oder
und Wetter. Auf den unterschiedlichsten Straßenbelägen. Sogar bei Nachtfahrten.
© 1996 Milestone. ℗ Virgin Interactive Entertainment (Europe), Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. All rights reserved.

Die Leiden des jungen Ork



Blizzard Entertainment will nach dem Strategie- und Rollenspielsektor auch das Abenteuergenre erobern. »Warcraft Adventures: Lord of the Clans« ist gleichzeitig die Ouvertüre zu Warcraft 3.



»1 Millionen Ork-Franken und einen Zeppelin nach Kuba! Und zwar zackig!«

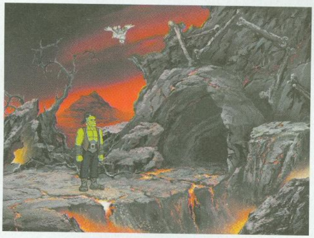
Vor weniger als vier Jahren beschäftigte man sich bei Blizzard noch hauptsächlich mit Konsolenspielen. Als Zulieferer für Interplay arbeitete man an solchen Titeln wie »The Lost Vikings«, »Rock'n Roll Racing« und »Blackthorne«. Das erste in eigener Regie entwickelte PC-Spiel »Warcraft: Orcs and Humans« wurde gleich zum Mega-Seller. »Diablo« stellte das RPG-Genre auf den Kopf und der Erfolg von »Starcraft« dürfte sich in ein bis zwei Monaten zeigen. Damit etablierte sich Blizzard auf Anhieb in gleich zwei Genres als feste Größe. Doch damit nicht genug: Mit »Warcraft Adventures: Lord of the Clans« will man neue Maßstäbe im Adventure-Bereich setzen.



Drek'Thar der Schamane und Thralls gütiger Mentor. Der Obi Wan Kenobi für Orks.

Ein Fall für Thrall

Chris Metzen, der die Hintergrundstory für »Warcraft 2« und »Beyond the Dark Portal« schrieb, wurde mit der Produktion von Lord of the Clans beauftragt. »Es ist wichtig, daß sich das Spiel nahtlos in das etablierte Warcraft-Universum einfügt«, sagt er mit Bestimmtheit, »insbesondere weil Warcraft Adventures die Einleitung für Warcraft 3 sein wird.« Lord of the Clans erzählt die Geschichte des jungen Orks Thrall, der von Menschen aufgezogen wurde. Thralls Pflegevater, Lieutenant Blackmoore, ist jedoch nicht etwa ein benevolenter Humanist, sondern vielmehr ein egoistischer Nichtsnutz. Er läßt den jungen Ork zum Kämpfer ausbilden, um ihn später als Gladiator verkaufen zu können und prügelt ihm Respekt und Unterwürfigkeit ein. Wie jeder rebellische Teenager müpft Thrall irgendwann auf, woraufhin sein liebender Stiefvater ihn prompt ins Gefängnis wirft und eine weitere Karriere als Monsterfutter einleitet. An dieser Stelle steigt der Spieler in Lord of the Clans ein.



Der Eingang zu Blackrock Spire - Deathwing kann nicht weit entfernt sein.



»Außerdem werde ich die Mehrwertsteuer und den Benzinpreis senken!«. Thrall versucht die Orks von seinen Führungsqualitäten zu überzeugen.

So gut wie LucasArts?

Die Designer geben gerne zu, daß man sich bei der Entwicklung des Spiels von den LucasArts-Adventures inspirieren ließ. Das kommt besonders beim Interface und Inventarsystem zum Ausdruck, das doch stark an



Über die Herkunft der Rauchware in Deathwings Wasserpfeife können wir nur spekulieren.

»Vollgas« und »Monkey Island 3« erinnert. Mit der Kombination »Mund-Hand-Auge« werden auf Mausklick sämtliche Aktionen eingeleitet oder das auf 15 Objekte limitierte Inventar untersucht.

Das Geschehen spielt sich vor handgemalten, zweidimensionalen Hintergünden ab und wird aus der Sicht der dritten Person verfolgt. Mit über 40 000 Animationsrahmen reicht das Spiel qualitativ durchaus an die Qualität eines guten TV-Cartoons heran. Diese Symbiose wurde auch bei der amerikanischen Originalbesetzung der Stimmen berücksichtigt. Peter Cullen spricht Optimus Prime in der »Transformer«-Serie, während Tony Jay mit seinem sonoren Bass in Disney's »Glöckner von Notre Dame« die Kinderchen erschreckte.

Im Dialogsystem stehen mehrere Fragen und Antworten zur Verfügung, die automatisch angezeigt werden, wenn der Spieler eine Konversation einleitet. Aber Vorsicht: Sollten Sie Ihr Mund-Icon auf einem nicht gesprächsbereiten Charakter aktivieren, spuckt Thrall ihn kurzfristig an. Ein Indikator dafür, daß trotz der dramatischen Handlung der Humor nicht zu kurz kommen wird.

Hinter'm Portal gleich links

Lord of the Clans führt die bisher bekannte Warcraft-Story nahtlos fort. Das Spiel beginnt dort, wo das bisher letzte Kapitel der Saga - die Zusatzdisk Beyond the Dark Portal – endete. Die Menschen haben die Orks besiegt und von der Erde gescheucht. Einige Orks wurden zurückgelassen und leben in kleineren Clans in den Sumpfgebieten zwischen Azeroth und Khaz Modan. Während in den Strategiespielen die Orks als dumpfe Säbelrassler porträtiert wurden, geht man in Lord of the Clans im Detail auf deren Lebensgewohnheiten und Kultur ein. Man erfährt, daß die grünen Monster über eine eigene Religion verfügen, die von den Schamanen angeführt wird. Einer dieser Schamanen ist Drek'Thar, der unserem potentiellen Helden als Mentor und Lehrer zur Seite steht. Und den hat er auch bitter nötig, da Thrall absolut keine Ahnung von monsterliche Sitten, Gebräuchen oder der aktuellen Ork-Mode hat. Dies ist besonders bedauernswert, weil eine Aufgabe darin besteht, die einzelnen Clans zu einer Allianz zu verbinden.



Groom Hellscream, frisch vom Friseur. Auch ihn muß Thrall davon überzeugen ihm zu folgen.

»Inhaltlich läßt sich Lord of the Clans als eine Mischung aus Warcraft, Spartakus und Der mit dem Wolf tanzt beschreiben.«, meint Chris Metzen. »Die Kultur der Orks ist bewußt denen der amerikanischen Ureinwohner nachempfunden. Das Spiel beschreibt den moralischen Verfall der Menschen, die nach dem Sieg über die Orks nichts mehr zu fürchten haben und nun ihren eigenen korrupten Interessen nachgehen können. Die Orks sind im Grunde noblere Geschöpfe als die Menschen, allerdings verfügen sie über eine gefährliche Unberechenbarkeit. Das Ganze spielt sich jedoch nicht so bierernst ab, wie es sich anhört. Genauso wie in den Warcraft-Spielen wird es auch in Lord of the Clans nicht allzu duster zugehen.«



Blaue Drachen kommen naturgemäß nur zwischen Azeroth und Khaz Modan vor.

Dieser Ork kommt mir bekannt vor...

Warcraft-Fans werden sich in der Spielumgebung sofort wie zuhause fühlen. Die Waffen und Kriegsmaschinen, die man bisher nur als umherwuselnde Miniaturen kannte, erscheinen als bildschirmfüllende Objekte. Selbst einzelne Charaktere wurden in der Besetzungsliste berücksichtigt. So erleben wir beispielsweise das schauspielerische Debüt von Orgrim Doomhammer, dem Anführer der Orks in Warcraft 2. In weiteren Gastrollen sind Alexstraza, die Drachenkönigin, Groom Hellscream und Killrog Deadeye zu bestaunen. Zuljin, der Troll, verdingt sich nun als Geschäftmann und führt einen gutgehenden Handelsposten in Azeroth. Zu den neuen Charakteren zählt Thralls schrulliger Weggefährte Gazlowe, der Zeppelinpilot. Mit Hilfe des Luftschiffs überfliegen die beiden Freunde mühelos die unwirtlichen Gefilde von Azeroth. Blizzard geht mit Warcraft Adventures: Lord of the Clans ein nicht zu unterschätzendes Risiko ein. Die neue Generation der Computerspieler ist mit Echtzeit-Strategie und 3D-Shootern aufgewachsen; nur wenige erinnern sich noch an die Blütezeit der Abenteuerspiele. Hunderte von schlechten Myst-Clones, praktisch unspielbare interaktive Filme und Produkte, die statt Spielwitz und Unterhaltung endloses Gelaber boten, haben dem Adventure einen denkbar schlechten Ruf verpaßt. Monkey Island 3 ist eine wohltuende Ausnahme zu dieser Regel. Blizzards Vorstoß in das klassischste aller Genres könnte diesem zusätzlichen Auftrieb geben.

Lord of the Clans wurde – und wer hätte von Blizzard anderes erwartet – zwischenzeitlich wieder verschoben. Der ursprünglich für Weihnachten 1997 geplante Release soll nun im Monat März stattfinden.

(Markus Krichel/mash)

LORD OF THE CLANS – FACTS

Hersteller:	Blizzard
Genre:	Adventure
Termin:	März '98
Besonderheiten:	Klassischer 2D-Stil, Story basiert auf den »Warcraft«-Echtzeit-Strategiespielen.

PC Power, 94%

PC Joker, 86%

PowerPlay, 88%

PC Action, 92%

GameStar, 90%

PC Player, 5 Sterne

PC Games, 93%



LucasArts Entertainment Company Präsentiert
STAR WARS™
JEDI KNIGHT™
Bestehe gegen die dunklen Kräfte der Macht
Erforsche eine komplett neue STAR WARS 3D-Welt
Entdecke und lerne die Geheimnisse der alten Jedi-Meister
Einzel- oder Mehrspielermodus über Modem, Netzwerk, Internet
COMPACT disc CD-ROM PC
Herstellung und Vertrieb durch
FUNSOFT
HTTP://WWW.FUNSOFT-ONLINE.COM
LUCAS Arts
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 02131/6070, Fax. 02131/607111 • Profisoft GmbH, Tel. 0541/122065, Fax. 0541/122470 • Schweiz: ABC SOFTWARE AG, Tel. 081/7852960, Fax. 081/7851222 • Österreich: ABC SOFTWARE Großhandels GmbH, Tel. 05523/56510, Fax. 05523/64794.

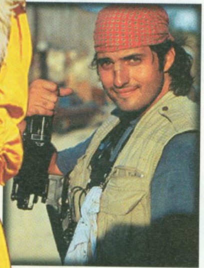
Vom PC-Monitor auf die Kinoleinwand

WING COMMANDER - THE MOVIE

Anfang November gab Origin bekannt, daß die Option für alle Film- und TV-Rechte von Wing Commander an Chris Roberts' neue Firma Digital Anvil vergeben wurden. Unmittelbar danach schossen die Spekulationen mit Nachbrenner-Geschwindigkeit aus dem gut gedüngten Gerüchteboden.



▲ Der erste Ausflug in die Massenmedien verfehlte knapp das Ziel: Die Trickserie Wing Commander Academy wurde nach der ersten Staffel abgesetzt.



◀ Rein oder Raus? Unbestätigsten Gerüchten zufolge plant Hollywood-Wunderkind Robert Rodriguez seinen Abschied von Digital Anvil.



◀ Ein Kilrathi aus Wing Commander 3. Für den Film sollte das Flatterkostüm noch umgelegt und eingenäht werden.

Bevor die allgemeine Begeisterung für das geplante Wing Commander-Filmprojekt überhand nimmt, ein kleiner Dämpfer: Chris Roberts hat die Film- und TV-Rechte für das populäre Spiel nicht etwa gekauft, sondern sich lediglich eine Option gesichert. Dies bedeutet nur, daß er im Falle einer Verfilmung das Erstkaufrecht hat. Selbstverständlich hat er alle Absichten, dieses Projekt zu realisieren, allerdings gelten in der Filmindustrie andere Regeln als in der Computerspielebranche. Zunächst einmal muß die Finanzierung gesichert sein. Basierend auf den Bilanzen von Digital Anvil wird dies wohl kaum möglich sein, da die Firma noch kein Produkt vorzuzeigen und noch keine Mark verdient hat. Digital Anvils allmächtiger Vertriebspartner Microsoft investiert sein Geld lieber in neue Softwarefirmen, wenn er nicht gerade mit humanitären Aktionen wie »Rettet Apple« beschäftigt ist. Ergo bleiben nur noch die gefürchteten »privaten Investoren«. Aus eben diesem Grunde sah man Chris mit prallgefülltem Aktenkoffer in der jüngsten Vergangenheit mehrmals gen Frankreich ziehen, wo sich eine Meute dieser seltenen Spezies außergewöhnlich interessiert zeigt. Grausliche Vorstellung, wenn man bedenkt, daß man in so ziemlich jedem französischen Film der letzten 20 Jahre Gerard Depardieu in ein bis zwei Hauptrollen erdulden mußte. »Sacrebleue mon capitain, zee Kilrassi are attäcking agähn.«



Unser US-Korrespondent Markus Krichel (links) bei der Recherche.

Ein Blick auf die illustren Vorstandsmitglieder von Digital Anvil läßt einiges erhoffen. Immerhin sitzt dort mit Robert Rodriguez (»El Mariachi«, »Desperado« und »From Dusk 'til Dawn«) einer der begehrtesten und damit einflußreichsten Regisseure überhaupt. Doch der hat sich, unbestätigten Gerüchten zufolge, zwischenzeitlich schon wieder verabschiedet. Computerspiele sind scheinbar doch nicht sein Ding.

Das 30-Millionen-Budget

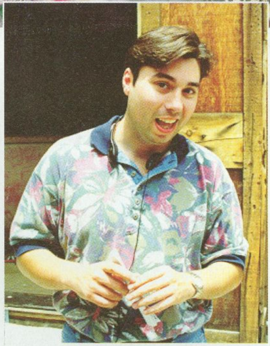
Sieht ganz so aus, als sei Chris Roberts mit diesem Projekt auf sich alleine gestellt. Die konzerneigenen Cheerleader-Truppen jubeln ausschließlich bei Plänen für neue PC-Spiele. Von Filmen stand nichts im Vertrag. Glücklicherweise ist Chris ein ehrgeiziger Mensch mit einer echten Liebe und Begeisterung fürs Filmemachen. Und obwohl man kein »Waterworld«-ähnliches Budget erwarten darf, rechnet er fest damit, eine Summe in der Größenordnung von 20 bis 30 Millionen Dollar auftreiben zu können. Falls nicht, bleibt immer noch der Sektor TV, der ebenfalls optioniert wurde. Die Cartoon-Version – Wing Commander Academy – wurde in 13 Folgen im amerikanischen Kabel-TV ausgestrahlt. Sie verfehlte allerdings trotz der kombinierten Stimmtalente von Mark Hamill und Tom Wilson die Verlängerung um Haaresbreite.

Trotz aller Eventualitäten liegen bereits mehrere Ideen und Scripts vor, teilweise durch pragmatische Vorgaben seitens EA/Origin und teilweise durch Chris Roberts' eigene Ideen geprägt. So sieht Origin einen Wing Commander-Film in erster Linie als Instrument zur Promotion seiner Spiele und besteht daher darauf, daß sich thematisch alles innerhalb des etablierten Universums abspielt.

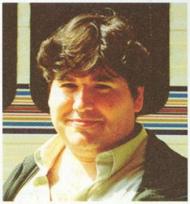
Laut Origins Manager Neil Young »basiert der Film auf Charakteren, Stories, Themen und anderen kreativen Elementen aus den Wing Commander Teilen 1 bis 4«. Man beachte, daß Prophecy, der erste post-Roberts-Wing Commander, nicht erwähnt wird. Allem Anschein nach versucht man sich mit der Vergabe der »Originallizenz« von der Chris Roberts-Ära zu distanzieren. Dies mag daran liegen, daß Origin für den eigenen, als Trilogie ausgelegten Neubeginn eigene Pläne hat. Wie man hört, besteht die Möglichkeit, einen eigenen Film für den amerikanischen Pay-TV-Sender HBO zu produzieren. Überhaupt scheint Origin an diesem Medium Gefallen gefunden zu haben. Eine auf der Ultima-Reihe basierende Zeichentrickserie erwartet zur Zeit das OK von den Warner Brothers Cartoon Studios. Doch darüber mehr in einer der nächsten Ausgaben.



Maniac: Es kann nur einen geben – und der heißt Tom Wilson.



◀Chris Roberts hat gut lachen: Die Film-Option für Wing Commander ist im Sack.



Konkurrenz in der Form des ehemaligen Produktionsassistenten. Origins Adam Foshko will einen eigenen Wing Commander-TV-Film produzieren.



◀So alt sieht er eigentlich gar nicht aus! Trotzdem wäre Mark Hamill in der Rolle des jungen Blair unglaubhaft...

Hamill zu alt?

Mit Mark Hamill als Colonel Christopher Blair gelang Chris Roberts ein optimales Casting. Computerspieler sind fast alle Sci-Fi-Fans und mit dem Helden aus der Mutter aller Science-Fiction-Filme wurde der perfekte Darsteller gefunden. Logischerweise drängt sich nun die Frage auf, ob Hamill in dem geplanten Film seine Rolle als unerschrockener Katzenjäger wieder aufnehmen wird. Dies ist aus verschiedenen Gründen mehr als unwahrscheinlich. Zum einem trägt er seit seinem Auftreten als Lukas Himmelsgänger im »Krieg der Sterne« das unauslöschliche Label »Box Office Poison«. Auf gut Deutsch: niemand will seine Filme sehen. Oder können Sie auf Anhieb zwei Streifen ohne »Star Wars« im Titel mit Mark Hamill in der Hauptrolle nennen? Das ist zwar bedauerlich, denn bei meinen Besuchen am Wing Commander-Set habe ich Mark Hamill als sympatischen und offenen Menschen ohne Allüren schätzen gelernt, aber eine unausweichliche Tatsache.

Der zweite Grund ist ebenso offensichtlich: Wie praktisch jedes andere Filmprojekt wird auch bei Wing Commander ein Auge auf den lukrativen Sequelmarkt geworfen. Dies erfordert einen jüngeren Schauspieler als Hamill, der mittlerweile die 40 deutlich überschritten hat. Christopher Blair ist bei seinem Dienstantritt für die Terraner gerade mal knappe 20. Akteure, die am Morgen des Drehtags mit Make-Up zusammengeklebt werden müssen, um einen halbwegs passablen Actionhelden herzugeben, sind eine Peinlichkeit, die den Star Trek-Filmen vorbehalten bleiben sollte.

Soviel scheint festzustehen: Der Film wird versuchen, den Nicht-PC-Spieler behutsam in das Wing Commander-Universum einzuführen, ihn mit den Charakteren und der Hintergrund-Story vertraut machen. Für den Gamer bedeutet dies: Kilrathi, Weltraumschlachten, Tiger's Claw und alle bestens bekannten Wingmen sind dabei. Roberts wird, nach eigenen Angaben, großen Wert auf die Glaubwürdigkeit und Komplexität der Charaktere sowie ausgefeilte, intelligente Dialoge legen. Es dürfte sich daher um eine gesunde Mischung aus Drama, Action und Humor handeln. Darüberhinaus richtet man sich nach dem internationalen Bekanntheitsgrad von Wing Commander. Die Spiele verkauften sich besonders gut in USA und Europa, weniger berühmt hingegen in Asien. Es scheint daher logisch, daß eine internationale Besetzung aus der westlichen Hemisphäre vonnöten ist. Neben einem amerikanischen Hauptdarsteller sucht man verstärkt nach britischen und selbst dem ein oder anderen deutschen Komparsen.

Alles andere fällt unter die von Neil Young beschriebene Rubrik »sonstige kreative Elemente«.

Alle Spekulationen, Gerüchte und fromme Wünsche beiseite – eine Tatsache steht unumstößlich fest: Chris Roberts wird Regie führen und die Spezialeffekte werden computergeneriert.

(Markus Krichel/mash)



Origin hat die Verfilmungsrechte für das neue Wing Commander Prophecy behalten: liegt ein Fernsehfilm in der Luft?

Comdex-Messebericht

Heiße Hardware aus LAS VEGAS

Nach unserem Messe-Telegramm aus der letzten Ausgabe gibt es jetzt einen ordentlichen Comdex-Nachschlag. Hier erfahren Sie, was es an interessanten Neuigkeiten auf der wichtigsten Computermesse der Welt zu bestaunen gab.

Eines ist schon mal sicher: »3D« hat das Schlagwort »Multimedia« abgelöst. Ab jetzt scheint alles nur noch in 3D zu sein: Grafik, Sound, Mäuse, Joysticks und was es an Hardware sonst noch so gibt. Da durfte auch einer der Gründerväter von 3D-Sound, die Firma Qsound, nicht zurückstehen. Mit dem käseförmigen **UltraQ** kann man jetzt jede Tonquelle mit 3D-Sound versehen. Die 3D-Aufrüstung vollzieht sich überraschend simpel: Einfach einstecken und los geht's. Das UltraQ bereitet Mono- und Stereo-Signale auf. Es soll für etwa 150 Mark auf den deutschen Markt kommen.

Weitere Infos unter: www.qusound.ca

Was auf die Ohren gibt es von Altec Lansing für alle, die sich nicht auf die Fähigkeiten von UltraQ und Konsorten verlassen wollen. Das ADA600 besteht aus vier Satelliten, einem Center-Lautsprecher und einem Subwoofer. Die Soundquellen, wie DVD-Player oder Surround-Karten, werden direkt angeschlossen. Damit sich das Klangerlebnis auch komfortabel einjustieren läßt, gibt es auch noch eine Fernsteuerung dazu, mit der sich die einzelnen Boxen getrennt voneinander regeln lassen.

Weitere Infos unter: www.altecmm.com

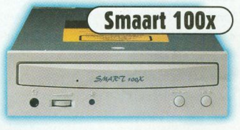


ADA600

CD-ROMs im Temporausch

Richtig zur Sache geht es einmal mehr bei den CD-ROM-Laufwerken. In puncto Datenübertragung machen die neuen Modelle jetzt schon schnellen Festplatten Konkurrenz. Mit einer maximalen Übertragungsrate von 4,8 MByte in der Sekunde glänzen die aktuellen Geräte von Pioneer, Plextor, Acer, Liteon und Lasertech. Anders ausgedrückt: 32x schaffen die neuen Spitzenprodukte im günstigsten Fall. Immer noch weit hinter Festplatten liegen leider die Zugriffszeiten. Auch die neuen superschnellen Laufwerke lassen sich zwischen 60 und 100 ms Zeit, um auf die Daten zuzugreifen.

Mit 24- oder 32facher Geschwindigkeit gibt sich Jamicon bei seinem CD-ROM-Laufwerk **Smart 100x/2400** erst gar nicht ab. Nicht weniger als 100-fach sollen es angeblich sein. Doch keine Angst, man muß das neue 32x-Modell nicht gleich in die Tonne treten, denn zaubern können die Jungs von Jamicon auch nicht. Der Trick für die sagenhaften Geschwindigkeiten ist vielmehr so einfach, wie die Verkaufe dreist: Das Laufwerk legt einfach ein Swapfile auf der Festplatte an und kopiert den kompletten CD-Inhalt. Das dauert bei einer vollen CD natürlich geraume Zeit, und die holt man auch mit noch so schnellem Zugriff nicht mehr raus.



Smaart 100x

Wer bei solchen Umdrehungsgeschwindigkeiten Angst um seine kostbaren CDs bekommt, oder diese einfach besser vor Kratzern schützen will, sollte sich **Digital Armor** einmal anschauen. Diese Firma bietet eine Folie an, die sich auf beide Seiten der CD kleben läßt und sich dabei optisch absolut neutral verhalten soll. Dadurch bleiben die CDs weiterhin lesbar, verfügen aber über einen wesentlich besseren Schutz gegenüber verschüttetem Kaffee, Kratzern und anderen Mißlichkeiten.

Weitere Infos unter: www.digitalarmor.com

Parkplätze für dicke Daten

Syquest versucht mit dem **SparQ 1.0** den an das ZIP-Drive verlorenen Boden wieder gut zu machen. Mit einem geschätzten Preis von weniger als 400 Mark gibt es satte 1 Gigabyte pro Medium. Die Medien kommen im Dreierpack für unter 200 Mark. Die Geschwindigkeit liegt im Gegensatz zum ZIP-Drive in Festplattenregionen. Das SparQ wird in zwei Versionen angeboten: einmal für den Parallelport und einmal als interne EIDE-Variante.

Weitere Infos unter: www.syquest.com



SparQ1D

Ebenfalls eine neue Wechselplatte kommt von Castlewood. Pikanterweise ist einer der Mitbegründer von Syquest an der Entwicklung des **Orb** genannten Laufwerks beteiligt. Die Daten sprechen für sich: 2,16 Gigabyte pro Medium, Zugriffszeiten zwischen 10 und 12 ms und eine maximale Datentransferrate von über 12 Mbyte pro Sekunde. Besonders interessant ist allerdings die äußerst aggressive Preispolitik von Castlewood, die dem bootfähigen Orb eine möglichst große Verbreitung garantieren soll: Das Laufwerk soll 300 Mark, die Medien nicht mehr als 60 Mark pro Stück kosten.

Multifunktions-Joystick

Welchen Joystick schließen wir denn heute an? Diese Frage kann sich mit dem **Joyrider** von Zykon demnächst erledigen. Der Kombipack vereint Lenkrad mit Pedalen, Motorradlenker, Joystick und Flightstick. Das ganze Gerät wird einfach über den PC-Gameport angeschlossen. Die Idee ist zwar nicht unbedingt neu, doch im Gegensatz zu den meisten auf dem Markt befindlichen Multi-Geräten fühlt sich die Konstruktion erstaunlich stabil an und macht einen durchdachten Eindruck. Der Joyrider lenkt sich leichtgängig und präzise. Wer vom Auto in ein Flugzeug umsteigen will, entfernt einfach mit zwei Knöpfen den oberen Teil des Lenkrads. Auch der Wechsel zum Motorradlenker ist problemlos.



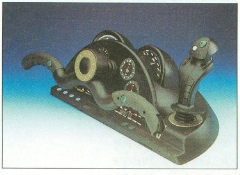
Zu diesem Zweck klappt man einfach die Oberteile des Lenkrads nach außen. Für den Einsatz als Flightstick läßt sich der Joyrider auch in der Z-Achse bewegen und einen extra Schubregler gibt es auch noch. Das beste aber ist der Preis: Für etwa 200 Mark soll der Joyrider auf den deutschen Markt kommen.

Weitere Infos unter: www.zykon-group.com





Alles bei Zykon: Der Joyrider ist Flightstick, Motorradlenker und Lenkrad in einem.



Auch bei Interact gab es einen Multifunktions-Joystick zu sehen. Der **Fortex 3D** sieht zwar aus wie ein Unglück in der Dr.-Oetker-Versuchsküche, machte aber beim ersten Testspielen einen recht pfiffigen Eindruck. Die leicht unförmige Eingabekonsole ist Gamepad, Lenkrad und Joystick in einem, verfügt über eine digital/analog-Umschaltung und einen Gashebel.

Ist es eine neuartige Tastatur, eine Schreibmaschine oder das Schaltpult von Commander Data? Nein, es ist der neue Joystick vom bekannten Hersteller Quickshot. Der **3D-Striker** treibt den Button-Wahn auf die Spitze. Nicht weniger als 40 Schalter, Buttons und Drehknöpfe tummeln sich auf dem Jostick, der sich in Sidewindermanier auch drehen läßt. Wer die Einarbeitungszeit nicht scheut, kann das gute Stück für etwa 100 Mark mit nach Hause nehmen.

Ebenfalls neu ist das Cobra-Gamepad von Creative. Es sieht seinem Vorbild, dem Microsoft Sidewinder Gamepad zum verwechseln ähnlich. Wie das Original verfügt auch das Cobra über 16 programmierbare Buttons und einen Anschluß, mit dem sich vier Pads verbinden lassen. Nur über den Preis ist sich Creative noch nicht im klaren. Vielleicht übernimmt man ja auch einfach den von der Vorlage.

Weitere Infos unter: www.soundblaster.com



3D Zonemaster

Was aussieht wie ein Phaser aus frühen Raumschiff Enterprise-Folgen, ist der **3D Zonemaster** von Techmedia. Das pfiffige Steuergerät hält über Ultraschall Verbindung mit dem Rechner. Der Empfänger sitzt auf der seriellen Schnittstelle. Mit einer 9-Volt Batterie versorgt läßt der Zonemaster Befehle in X-.,Y- und Z-Achse zu. Da die Unterstützung von allen Achsen in den meisten Spielen noch nicht implementiert ist, kann man den Zonemaster auch als ganz normalen Joystick betreiben. Laut Hersteller braucht man dazu unter Windows 95 keinen eigenen Treiber. Bestellen kann man etwa 170 Mark teure Gerät im Moment nur über das Internet unter:

www.techmedia.net.

Schluß mit dem Kabelsalat heißt es bei **Remtronix**. Die neue kabellose Tastatur ist für den Einsatz am PC, Web-TV und Settop-Boxen konzipiert. Das Keyboard ist durch einem kleinen Funksender mit dem Empfänger verbunden. Auf der rechten Seite der äußerst handlichen Tastatur sitzt ein Mini-Joystick, der zusätzlich noch als Mausersatz fungiert. Wer also seinen PC ans Bett stellen möchte, ist mit dieser Lösung super bedient.

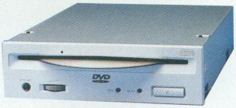
Pentium-Rivalen

AMD mischt wieder im Reigen der neuen Prozessoren mit. Für die zweite Hälfte 1998 ist der K7 angekündigt. Die ersten Leistungsdaten lassen auf eine Konkurrenz zu den Intel-Produkten hoffen. So soll das neue AMD-Flaggschiff mit speziellen Befehlen DirectX und 3D-Spiele beschleunigen und über einen 256 Kbyte großen Level-2-Cache verfügen. Dazu kommen noch Befehle, mit denen der Prozessor MPEG-2 und Dolby AC3-Sound auf die Sprünge helfen soll. Auch taktmäßig greift AMD recht hoch: bis zu 400 MHz soll der K7 in einem Socket-7 schaffen. Damit könnte man dann den heute gängigen Pentium-Boards einen ordentlichen Turboschub verschaffen.

Eines der wenigen Spiele, die überhaupt auf der Comdex zu finden waren, ist »Overseer«. Der aus Under a Killing Moon und Pandora Directive bekannte Detektiv Tex Murphy schlägt wieder zu. Diesmal geht es scheinbar um einen simplen Fall von Selbstmord, der sich aber schnell zu einer handfesten Verschwörung faschistischer Machthaber entwickelt. Tex Murphy wird in den Videos von Michael York dargestellt. Ausflüge in das Metier der Laiendarsteller dürften damit bei dem neuen Access-Titel nicht zu befürchten sein. Einen Haken hat die Sache allerdings: Durch den massiven Einsatz von Video, Surround-Sound und anderen 3D-Speicherfressern wird es Overseer nur auf DVD geben. Ob sich dafür die Anschaffung eines DVD-Laufwerks lohnt, wird erst ein Test in der PC-Player ergegben.

Weitere Infos unter: www.accesssoftware.com

Apropos DVD: Natürlich ließ es sich kein Hersteller nehmen, ein neues DVD-Laufwerk zu präsentieren. Leider hat sich an der DVD-Situation in deutschen Landen noch immer nichts geändert, die verfügbaren Titel bleiben rar. Ändern soll sich das allerdings in der zweiten Hälfte '98, dann soll DVD die herkömmliche CD verdrängen. Zumindest wollen einem die Hersteller das glauben machen.



Eines der vielen neuen DVD-Laufwerke kommt von Pioneer

Die Maus, die rüttelt

Unser persönliches Messe-Highlight kommt ausgerechnet von einem Maus-Hersteller: Immersion stellte die erste Maus mit Force-Feedback vor. Was sich im täglichen Spielebetrieb bis heute nicht so recht durchsetzen konnte, wird vielleicht bei Windows der Knaller. Mit der **Feel-it-Maus** wird die Windows-Oberfläche zum Relief: Festerrahmen, Buttons und andere Elemente bekommen mit der neuen Maus eine Struktur. Auch für den Spielebereich ergeben sich mit der Feel-it völlig neue Möglichkeiten zur Interaktion. So würde man den Widerstand beim Öffnen einer Schublade in einem Adventure auf einmal tatsächlich spüren können. **(tk)**



Die Feel-it von Immersion ist die erste Maus mit Force-Feedback.

KURZ NOTIERT

➔ Der Release des Echtzeit-Strategicals **War of the Worlds** wurde auf den September 1998 verschoben – passend zum 100-jährigen Geburtstag der Romanvorlage von H.G. Wells.
➔ Sierra erwarb die Firma Pyro-Technix von 7th Level. Somit kommt **Return to Krondor** über CUC Software heraus.
➔ Amazing Studios' **Heart of Darkness** kommt doch noch. Virgin gab die Rechte an Infogrames ab, wo der Titel im Mai 1998 herauskommen soll. (mash)

C&C in 3D

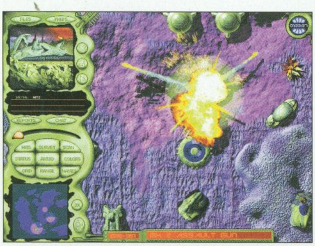
COMMAND & CONQUER

Westwoods neueste Ableger der »Command & Conquer«-Reihe zeigen sich actionlastig. Während Sie schon bei dem Online-Spiel »Sole Survivor« nur Ihre eigene Einheit herumschieben, wobei das strategische Element recht kurz kommt, wird **C&C: Commando** ein reinrassiger 3D-Shooter. In der alternativen Geschichtsschreibung des C&C-Universums übernehmen Sie einen Soldaten oder einen anderen Charakter, den Sie in der Ich-Perspektive durch das Schlachtfeld dirigieren. Genre-üblich steht Ihnen dabei eine größere Zahl unterschiedlicher Waffen zur Verfügungn. Dies alles soll noch vor Weihnachten 1998 auf Ihrem PC stattfinden. Der Nachfolger zu »Alarmstufe Rot« mit dem Untertitel »Tiberium Sun« wird übrigens zur gleichen Zeit erscheinen. (mash)

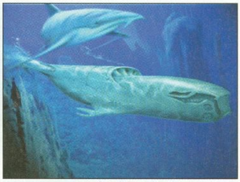
C&C: COMMANDO – FACTS	
▶ Hersteller:	Westwood
▶ Genre:	3D-Shooter
▶ Termin:	4. Quartal '98

STRAMMER M.A.X.

15 Jahre nach den Geschehnissen des ersten Teils sind die restlichen Überlebenden der Menschheit Mitglied der Concord, einer friedlichen Gemeinschaft von Aliens. Diese Eintracht wird jedoch von den üblen Sheevat gestört, die marodierend durch das Universum ziehen.


Unsere schwere Kanone zerfetzt gerade eine gegnerische Einheit. (M.A.X. 2)

Insgesamt stehen in **M.A.X. 2** mehr als 90 Einheiten zur Verfügung, denen nun auch zusätzliche Befehle wie »Bewache dieses Bauwerk« oder Suche-und-Vernichte gegeben werden können. Auf Wunsch spielen Sie auch in Echtzeit, was durch neue Order erleichtert wird. Darunter befinden sich Wegpunkte und vorgegebene Formationen. Das Auge erfreut sich an detailliertem Terrain, das die Einheiten größer erscheinen läßt, wenn sie auf Hügeln stehen. Kommandieren dürfen Sie das Ganze dann voraussichtlich im April 1998. (mash)


Damit tauchen Sie hinab in die Tiefen, um die Sheevater aus dem Wasser unangenehm zu überraschen. (M.A.X. 2)

M.A.X. 2 – FACTS	
▶ Hersteller:	Interplay
▶ Genre:	Strategie
▶ Termin:	April '98

HARTER MANN, KALTER STAHL


So muß ein Held aussehen, dann klappt's auch mit den Monstern. (Die by the Sword)

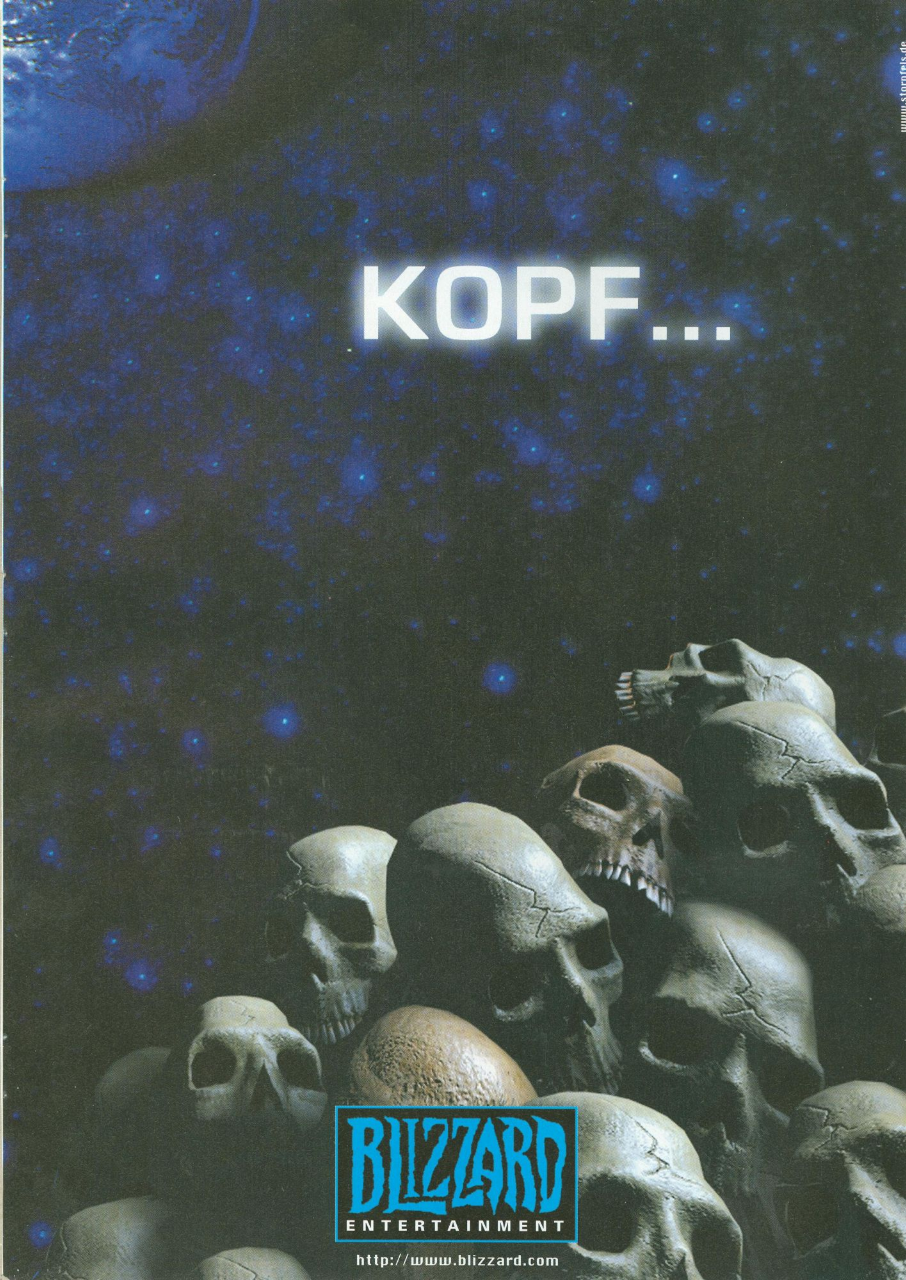

Sollte dieser Oger uns frech kommen wollen, gibt es was auf die Omme. (Die by the Sword)

Endlich wieder einmal eine innovative Hintergrundstory: Ein Schwertkämpfer, gebildet auch im Umgang mit Waffen anderer Art, bangt im Spiel **Die by the Sword** um das Leben seiner entführten Freundin. Wer auch immer in der mittelalterlichen Welt dafür verantwortlich ist (Ein grauslicher Hexenmeister? Der König des Nachbarstaates?): Er wird dafür bezahlen!

Sie schnüren daher Ihren Gurt fester und begeben sich durch sieben vollkommen unterschiedlich aufgebaute Level, immer auf der Suche nach Ihrem Schatz. Dabei geraten Ihnen Unholde der klassischen Art vor die Klinge: Kobolde, Orks und ähnliches Phantasiegekreuch. Große Felshöhlen und dunkle Gänge müssen durchquert werden, hinter jeder Ecke können Fallen oder andere tödliche Gefahren lauern. Sie schauen Ihrem Protagonisten dabei wahlweise über die Schulter, betrachten ihn aus etwas größerer Entfernung von schräg oben oder blicken direkt aus seinen Augen auf das Geschehen. Anders als etwa bei »Tomb Raider« bleibt Ihr gewählter Blickwinkel stabil, und die Kamera fährt nicht hektisch hin und her.

Interplay benutzte zur Ausführung eine neu entwickelte Grafik-Engine, die keine Motion-capture-Aufnahmen benötigt, sondern die Bewegungen Ihres Recken sehr flüssig und naturgetreu in Echtzeit darstellt. Sie können Ihr Schwert stufenlos in alle Richtungen bewegen und jedes Körperteil ihrer Gegner gezielt angreifen, sogar Entwaffnungen sind möglich. (uh)

DIE BY THE SWORD – FACTS	
▶ Hersteller:	Interplay
▶ Genre:	Action-Adventure
▶ Termin:	März '98


KOPF...
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com

KOMMANDIEREN UND BESIEGEN

Mit »Uprising« liegt mittlerweile der erste Genre-Mix zwischen 3D-Action und Strategie vor. Activisions »BattleZone« wird in die gleiche Kerbe schlagen, und Ripcord Games entwickelt mit **Armor Command** einen weiteren Vertreter dieser Spezies. Auch hier müssen Ressourcen gesammelt werden, damit Sie über 20 verschiedene Sorten Fahrzeuge und Gebäude herstellen können. Darunter befinden sich Panzer, Hubschrauber und Kampfflieger sowie Raketentürme und Minen. Über DirectPlay balgen sich bis zu vier Action-Taktiker im Netzwerk, Einzelspieler nehmen sich die 48 Solo-Missionen vor. Die Designer führen in zwei Kampagnen durch Cut-Scenes auch eine Hintergrundgeschichte fort. Über Direct3D werden alle kompatiblen Hardware-Beschleuniger unterstützt. (mash)





Die Blickpunkte sind variabel: Eine isometrische Ansicht ist genauso wählbar wie eine seitliche. (Armor Command)

ARMOR COMMAND – FACTS

- Hersteller: Ripcord Games
- Genre: Action-Strategie
- Termin: Februar '98

Tex Murphy entdeckt DVD



Ähnlichkeiten mit Blade Runner sind natürlich nur rein zufällig. (Tex Murphy: Overseer)



Manchmal greift der gute Tex auch zur Waffe. (Tex Murphy: Overseer)

Nachdem er im letzten Teil der Serie Licht in die Roswell-Affäre gebracht hat, taucht der schusselige Privatdetektiv in **Tex Murphy: Overseer** mittlerweile zum fünften Mal auf. Diesmal wird er durch die hübsche Sylvia Linsky in einen Todesfall verwickelt, der nur augenscheinlich ein Selbstmord war. Im typischen Tex-Murphy-Stil, einer Mischung aus Schwarzer Serie und Science-Fiction, führen ihn seine Ermittlungen durch fünf CDs oder eine DVD, die allesamt der Schachtel beiliegen werden. Die DVD-Variante unterstützt AGP-Karten und den Dolby Digital AC3-Soundstandard. 28 Charaktere stehen unserem Helden Rede und Antwort, die Örtlichkeiten sind um 360° drehbar. In den Videosequenzen, aus denen das Spiel zum großen Teil besteht, spielt wieder Access-Boß Chris Jones die Rolle des Schnüfflers. Wenn alles nach Plan läuft, können Sie schon in der nächsten Ausgabe einen Test des Nachfolgers lesen. (mash)

TEX MURPHY: OVERSEER – FACTS

- Hersteller: Access Software
- Genre: Adventure
- Termin: Januar '98

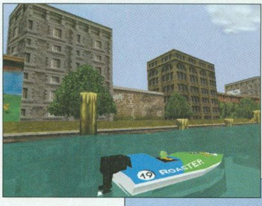
WASSERSPIELE

Daß Rennboote abendfüllende Unterhaltung bieten können, bewies bereits Ex-Wrestler Hulk Hogan in der Fernsehserie »Thunder in Paradise«. Interplay griff dieses Thema in **Powerboat Racing** auf. In sechs verschiedenen Rennmodi und mit den Bootsklassen Katamaran und Einkieler bestehen Sie Herausforderungen wie einfache Arcade-Rennen oder gleich die Weltmeisterschaft.

Einen guten Eindruck machen die völlig unterschiedlichen Hintergrundszenarien: In Japan schrecken Sie träge dümpelnde Pagoden auf, deren Kapitäne gerade noch über ihrem Reisgericht sitzen. Im Amazonasgebiet können Eingeborenenhütten, die sich auf Holzpalisaden befinden, unterfahren werden und in New York wollen zahlreiche Sprungschanzen die Rumpfstärke Ihres Bootes testen. Je schneller Sie fahren, desto mehr hebt sich übrigens der Bug Ihres Bootes aus dem Wasser. Powerboat soll zwar 3D-Karten unterstützen, wird aber auch ohne Hardware-Beschleuniger laufen. (uh)

POWERBOAT RACING – FACTS

- Hersteller: Interplay
- Genre: Rennspiel
- Termin: April '98



Auf den Wasserstraßen von Manhattan wurde schon schlimmeres gesehen als Ihr knuffiges Rennboot. (Powerboat Racing)

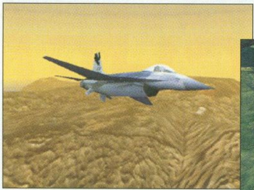


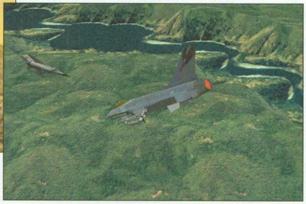
Eine der gewaltigen Sprungschanzen, die überall auf todesmutige Piloten lauern. (Powerboat Racing)



PITUITAR
CEREBELLUM
IDENTIFIKATION: ZERG
PRIMITIVE RASSE
ANIMALISCHE INTELLIGENZ
...ZERBRECHEN
In Kürze live auf Ihrem Bildschirm
Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels
WarCraft II
StarCraft

FALCON, DIE VIERTE





Die F-16 im Luftkampf, im Hintergrund eine koreanische Version des Grand Canyon. (Falcon 4.0)

Nach all den F-22-Simulationen der letzten Monate erhalten Sie hier die Gelegenheit, in **Falcon 4.0** mal wieder die gute alte F-16 zu fliegen. Über der koreanischen Halbinsel bieten Sie in Luft- und Bodenkampf den Nordkoreanern Paroli.

Großen Wert soll auf den Faktor Realismus gelegt werden, ohne dabei die Spielbarkeit zu vernachlässigen. Besonders stolz ist MicroPose daher auf das sehr detaillierte Radarsystem, daß mit zehn verschiedenen Modi glänzt. Auch grafisch wird ein Quantensprung zu Falcon 3.0 versprochen , da die Engine komplett neu überarbeitet wurde. »Intensive Einblicke in einen echten Krieg« verspricht Produzent Leon Rosenshein allen interessierten Flugassen. Also Vorsicht: zum Blümchenpflücken wird diesmal nicht angetreten. (uh)

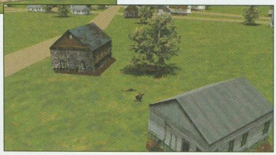
FALCON 4.0 – FACTS

- **Hersteller:** MicroProse
- **Genre:** Flugsimulation
- **Termin:** 1. Quartal '98

PANZER STATT BUTTER



Zwei der rasselnden Ungetüme in Aktion. (M1 Tank Platoon II)



Die kleinen Punkte zwischen den Häuschen sind mit Panzerfäusten bewehrte Soldaten. (M1 Tank Platoon II)

Panzerkommandeure, aufgepaßt: MicroProse schickt sich an, mit **M1 Tank Platoon II** eine neue Simulation auf den Markt zu werfen, die wieder einmal alles bisher dagewesene übertreffen soll. Als Führer eines Bataillons von M1-Panzern unterstehen Ihnen diesmal indirekt auch mehrere Unter- und Versorgungseinheiten. Dazu zählen dann nicht nur verschiedene Hilfs- und Aufklärungspanzer, sondern auch Apache-Helikopter und Infanterieeinheiten. In Echtzeit behalten Sie den Überblick mittels einer Generalstabskarte, geben Ihren Panzerketten und Hilfstruppen Befehle oder schalten sich bei Bedarf direkt in den Kommandoturm einzelner Panzer ein.

Durch die Unterstützung von 3Dfx-Karten soll die aufwendige Grafik selbst auf einem Pentium/90 nahezu ruckelfrei zu genießen sein. Kleine Neuerungen heben M1 Tank Platoon II von anderen Simulationen ab. Dynamisch gestaltete Kampangen belohnen erfolgreiche Spieler mit größerer Verantwortung. (uh)

M1 TANK PLATOON II – FACTS

- **Hersteller:** Microprose
- **Genre:** Panzer-Simulation
- **Termin:** März '98

Energy verspielt

Alle Angaben ausnahmsweise mit Gewähr: Zweimal die Woche greift Moderator Lotto King Karl zum Mikro, um auf Radio Energy neue Computerspiele vorzustellen. Unter dem Titel »Power Games« präsentiert der ob seines Silbenausstoßes berühmte Plaudermaster 90 Sekunden lang Kurztests, News und Charts. Gelegentlich schneien gar prominente Gäste vorbei, um die Audio-Spieleshow zu bereichern.

Die Erstausstrahlung der Power Games erfolgt jeweils am Dienstag und Freitag, jeweils um 15 Uhr. Wer lieber abends lauscht, darf sich montags und mittwochs um 21 Uhr einer Wiederholung erfreuen. Gepowert wird bei allen Energy-Stationen in Hamburg, München, Sachsen, Nürnberg und Rheinland-Pfalz. Mehr Infos über Power Games und den Radiosender im allgemeinen finden Sie auf einer flott aufbereiteten Internet-Seite: Richten Sie Ihren Browser mal auf www.energy971.de aus. (hl)



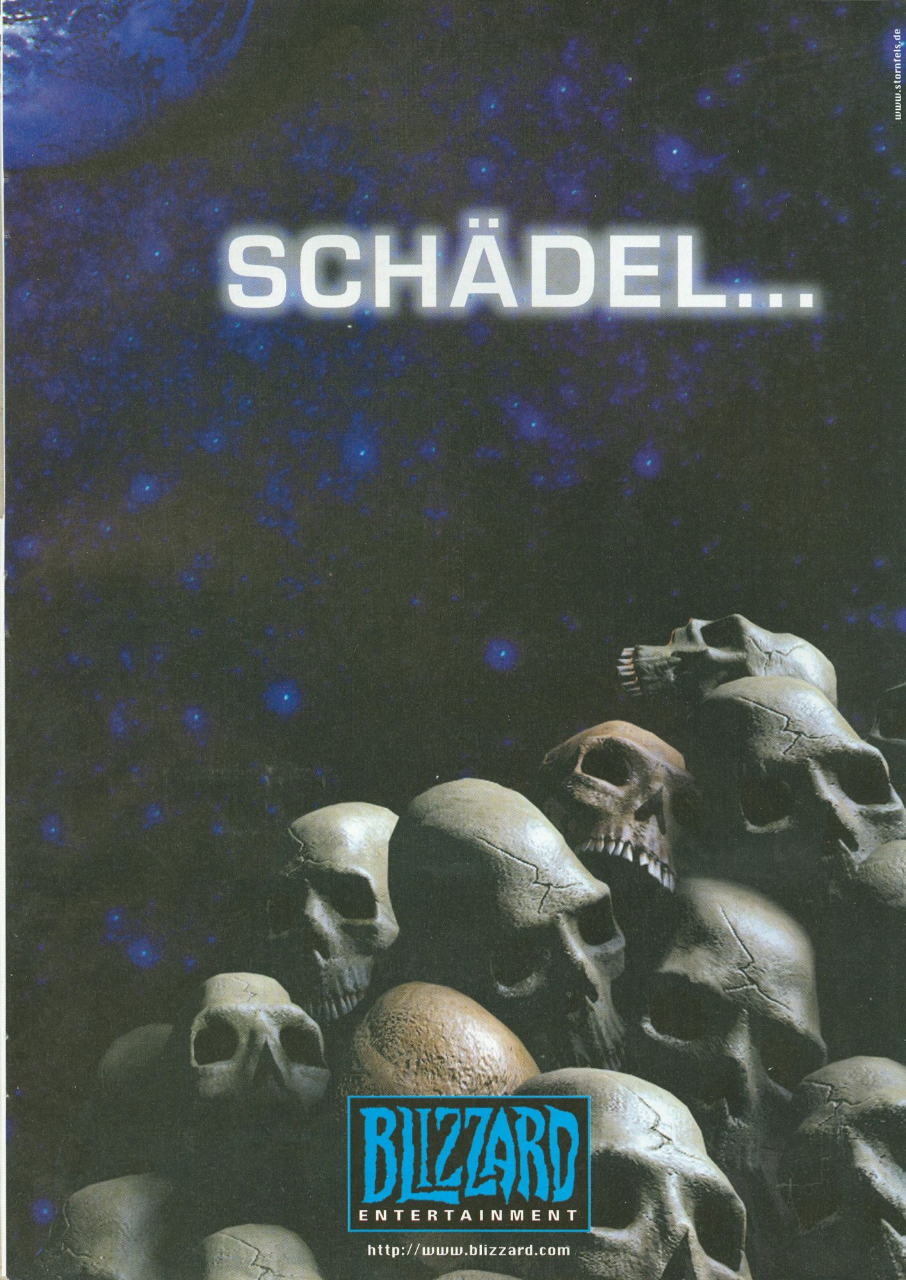
Immer am Ball: Lotto King Karl präsentiert die Power Games auf Radio Energy.

NEUES IM NETZ

Normalerweise sind wir PC Player-Redakteure die bohrenden Fragensteller bei Interviews, doch diesmal hat es unseren Chefredakteur erwischt: Die Macher des Online-Spielemagazins »Gamesmania« quetschten Heinrich Lenhardt aus. Das ausführliche Interview können Sie derzeit unter **http://www.gamesmania.com** nachlesen. Auch Spieletests, Previews und Downloads lassen sich auf dem nach eigenen Angaben »meistgelesenen deutschsprachigen Magazin für PC-Spiele im Internet« abrufen. (mash)

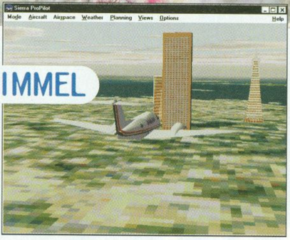


Zu Erscheinen dieser Ausgabe werden sich die Gamesmania-Webseiten bereits im neuen, modernisierten Design präsentieren


SCHÄDEL...
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com
www.stornfels.de

GIGANTEN AM HIMMEL

Obwohl die US-Version schon erhältlich ist, wartet Sierra Deutschland mit der Veröffentlichung von **Pro Pilot**. Grund: In good old Germany erscheint eine lokalisierte Fassung, die sich nicht nur auf das Eindeutschen der Anleitung der Bildschirmtexte und der Anleitung beschränkt. Vielmehr verlagert sich das Flugterrain von Nordamerika nach Europa. Damit würde einer der Kritikpunkte am »MS Flight Simulator«, nämlich die Vernachlässigung des hiesigen Luftraums, gar nicht erst aufkommen. Wir verzichten deshalb auf einen Test der US-Fassung und besprechen in einer der nächsten Ausgabe die deutsche Version von Pro Pilot. (mash)



Im Tiefflug über San Francisco. In der deutschen lokalisierten Version konzentriert sich Sierra jedoch auf den europäischen Luftraum. (Pro Pilot)

PRO PILOT – FACTS

- ▶ Hersteller: Sierra
- ▶ Genre: Flugsimulation
- ▶ Termin: Januar '98

MYSTERIÖSE MISSIONEN

Zum erfolgreichen Star Wars-Shooter »Jedi Knight« kommt in Kürze die Missions-CD **Mysteries of the Sith** in die Geschäfte. In weiteren 14 Leveln, die in vier Kapitel unterteilt sind, wird die Geschichte zunächst um Kyle, später jedoch um Mara Jade weitergesponnen. Sie übernehmen dann diese Figur, die zu Luke Skywalker ein ganz spezielles Verhältnis hat. Der Charakter sollte übrigens Lesern der drei Star-Wars-Romanen von Timothy Zahn bekannt sein.

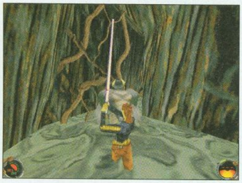
Auch Multiplayer kommen in 15 neuen Missionen zu ihrem Recht. Darunter finden Sie eine frische »Capture the flag«-Variante, in der eine Person ein Tierchen namens Ysalamari durch die Gegend trägt. Es erzeugt eine Sphäre von zehn Metern Durchmesser um sich herum, in der die Macht nicht zum Zuge kommt.

Über 20 neue Gegner werden ebenfalls implementiert, darunter der Rancor, mit dem Luke Skywalker im Keller von Yabba the Hutt eine besonders enge Begegnung hatte. Mit einem anderen Vertreter dieses Volkes bekommen Sie es mit der Piraten-Gang rund um Ka' Pa the Hutt zu tun. Zur Vernichtung dieser erhalten Sie fünf weitere Jedi-Kräfte, beispielsweise den »Force Push«, der anderen Leuten das Balancieren auf schmalen Graten erschwert. Oder der »Light Saber Throw«, mit dem Sie Ihren Lichtsäbel zielgenau schleudern können.

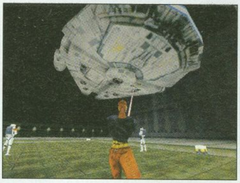
Zusätzliche konventionelle Waffen erhalten Sie ebenfalls, so zum Beispiel Han Solos Blaster und das »Carbonite Rifle«, das Personen einfriert. Die eigentliche Grafik-Engine ist angeblich schneller geworden. (mash)



Welch garstiges Getier: Mit einem Rancor bekommen Sie es ebenfalls zu tun. (Mysteries of the Sith)



Gegen diese Sumpfkreatur hilft auch der Lichtsäbel. (Mysteries of the Sith)



Da flog der Transporter dahin, während Mara sich mit Sturmtruppen herumärgern muß. (Mysteries of the Sith)

MYSTERIES OF THE SITH – FACTS

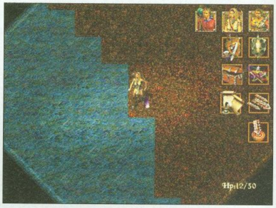
- ▶ Hersteller: LucasArts
- ▶ Genre: 3D-Shooter (Zusatz-CD)
- ▶ Termin: Januar '98

DEUTSCHER DIABLO-KILLER

Im Hause Attic werkelt man derzeit am vierten Teil der »DSA«-Serie mit dem Arbeitstitel **The Lady, the Mage and the Knight**.

Zeitlich ist die Hintergrundgeschichte rund 400 Jahre vor der Nordland-Trilogie angesiedelt. Daher werden etwas weniger Zaubersprüche als gewohnt zur Verfügung stehen, DSA-Fans brauchen jedoch trotzdem nicht auf magische Finessen zu verzichten. Die Abenteurertruppe besteht aus einer Elfin, einem Magier und einem Kämpfer – alle wichtigen Gruppen, aus denen sich eine zünftige Heldentruppe zusammensetzt, sind also vertreten.

Das für ein Rollenspiel recht actionlastige Programm werden Sie auch über ein lokales Netzwerk oder das Internet spielen können – »Diablo« läßt grüßen. Im Vergleich zu dem Erfolgstitel von Blizzard finden sich allerdings weitaus mehr klassische Rollenspielelemente. Freunde des »Schwarzen Auges« müssen allerdings noch bis zum Herbst ausharren. (mash)



Wie kann unsere Elfin wohl das Wasser überqueren? (LMK)



Der Magier im Kampf mit einem etwas groß geratenen Insekt. (LMK)

LADY, MAGE AND KNIGHT – FACTS

- ▶ Hersteller: Attic
- ▶ Genre: Action-Rollenspiel
- ▶ Termin: 3. Quartal '98


CEREBRAL CORTEX
OCCIPITAL LOBE
IDENTIFIKATION: TERRANER
MENSCHLICHER MUTANT
MILITÄRISCH ORGANISIERT
...TRAUMA
In Kürze live auf Ihrem Bildschirm
Vom Hersteller des weltweit meistverkauften Echtzeit-Strategiespiels
WARCRAFT II
STARCRAFT
www.stornfels.de

comtech

GAMES 4 U

Die Spielwiese von comtech

Red Baron 2*
69,90
Komplett deutsch

Pax Imperia 2: Sternenkolonie
NEU
79,90
Komplett deutsch

Turok

NEU

Acclaim kündigt seinen Action-Hit für Nintendo 64 nun auch für PCs mit 3DFX-Karte an. Als Jäger reisen Sie durch die Zeit auf der Suche nach Ihrem Erzfeind. In 8 Welten müssen Sie die verschiedenen Hindernisse bewältigen.

Komplett deutsch

75,90

Dungeon Keeper: Deeper Dungeons
NEU
35,90
Komplett deutsch

F1 Racing Simulation
75,90
Komplett deutsch

Oddworld: Abe's Oddysee
79,90
Komplett deutsch

Myth-Kreuzzug ins Ungewisse
NEU
79,90
Komplett deutsch

Hugo Wintergames
39,90
Komplett deutsch

Monkey Island 3
79,90
Komplett deutsch

Test Drive 4*
79,90
Komplett deutsch

Tomb Raider 2
Top-Preis
75,90
Komplett deutsch

Zork-Der Großinquisitor
79,90
Komplett deutsch

F-22 Air Dominance Fighter
85,90
Komplett deutsch

Men in Black
75,90
Komplett deutsch

3D Ultra Pinball
49,90
Komplett deutsch

Hellfire
NEU
39,90
Deutsche Anleitung

Lands of Lore 2
69,90
Komplett deutsch

Unser Spiele-leitsystem: Durch Genre-Namen und den entsprechenden Pictrogrammen finden Sie in unserer Anzeige und in unseren neugestalteten Filialen schnell das gewünschte Produkt.

Sportspiele | Action | Adventure | Budget Softwate | Denkspiele | Info-/Edutainment | Rollenspiele | Wirtschafts-simulation | Flugsimulation | Rennsimulation

Aufgrund der Vielzahl von Waren ist nicht immer alles sofort verfügbar, wir bestellen sofort für Sie. Keine Mitnahmegarantie

Blade Runner

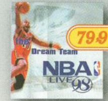
Top-Preis

Los Angeles im Jahr 2019. Die Tyrell Corporation entwickelte ein dem Menschen fast identisches Wesen- den Replikanten. Wählen Sie , ob Sie auf der Seite des Gesetzes bleiben, oder mit den Replikanten sympatisieren.

Komplett deutsch 79,90



NBA Live 98



79,90

Komplett deutsch

Worms 2



75,90

Komplett deutsch

FIFA 98



79,90

Komplett deutsch

Wing Comm. Prophecy



79,90

Komplett deutsch

AH-64 D Longbow 2



79,90

Komplett deutsch

Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Weitere Top-Spiele

Spiel	Preis
3rd Millenium Komplett deutsch	85,90
Anstoss 2 Komplett deutsch	59,90
Baphomets Fluch 2 Komplett deutsch	69,90
C&C2: Vergeltungsschlag Komplett deutsch	29,90
Demonworld Komplett deutsch	69,90
Fighting Force Komplett deutsch	79,90
G-Police Komplett deutsch	85,90
Gold Games 2 Sammlung (22 CD-ROMs) Deutsche Anleitung	39,90
Nuclear Strike Komplett deutsch	79,90
Buccaneer Deutsche Anleitung	69,90
Dark Reign Komplett deutsch	79,90
Dungeon Keeper Komplett deutsch	69,90
Hugo 3 Komplett deutsch	29,90
Hugo 5 Komplett deutsch	65,90
Siedler 2 Gold Edition Komplett deutsch	69,90
X-Wing vs. Tie Fighter Komplett deutsch	85,90
X-Wing vs. Tie Fighter Mission CD Englische Version	39,90
Star Wars Monopoly Komplett deutsch	69,90
Panzer General 3D Komplett deutsch	64,90
Incubation Komplett deutsch	75,90
Riven Komplett deutsch	79,90
NHL 98 Komplett deutsch	79,90
Dark Earth Komplett deutsch	79,90
Sid Meiers Gettysburg Komplett deutsch	79,90
Need for Speed 2 Special Edition Komplett deutsch	79,90
Floyd Komplett deutsch	75,90
Jedi Knight Komplett deutsch	79,90

Mystery ProSieben



Der vergessene Gott

69,90

Komplett deutsch



Obsidian

69,90

Komplett deutsch

ProSieben edition

comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland!

Aachen: Kleinmaschierstr. 37,
Augsburg: Frauentorstr. 22,
Augsburg: Obstmarkt 7,
Baden Baden: Lange Str. 65,
Bad Kreuznach: Römerstr. 9,
Bamberg: Luitpoldstr. 16,
Bayreuth: Bahnhofstr. 17,
Berlin: Kurfürstendamm 94,
Berlin: Bismarckstr. 30, Charlottenburg,
Berlin: Hasenheide 12, Kreuzberg,
Berlin: Kastanienallee 94, Prenzlauer Bg,
Berlin: Frankfurter Allee 91,Friedrichsh.,
Berlin: Haus Hilton, Mohrenstr. 30, Mitte,
Berlin: Karl-Marx-Str. 170, Neukölln,
Berlin: Rheinstr. 21, Steglitz,
Bielefeld: Wilhelmstr. 14,
Bielefeld: Zimmerstr. 21,
Bochum: Brückstr. 48,
Böblingen: Stuttgarter Str. 11,
Bonn: Fürstenstr. 1,
Bonn: Oxfordstr. 13,
Braunschweig: Papenstieg 8,
Braunschweig: Bohlweg 52,
Bremen: Martinistr. 62,
Bremen: Ansgaritor 7, Lloydhof,
Bremerhaven: Schillerstr. 26,
Chemnitz: Moritzpassage, Moritzstr. 19,
Coburg: In der Judengasse 18,
Cottbus: Mühlenstr. 42,
Darmstadt: Schulstr. 5,
Darmstadt: Mühlstr. 76,
Dessau: Bitterfelder Str. 50 (Fürst Leopold Carré),
Dortmund: Willy-Brandt-Platz 2,
Dortmund: Hansastr. 101-103,
Dresden: Bautzner Str. 12,
Dresden: Bodenbacher Str. 81,
Duisburg: Friedrich-Wilhelmstr. 86,
Düsseldorf: Berliner Allee 30,
Düsseldorf: Immermannstr. 65,
Düsseldorf: Berliner Allee 2,
Erlangen: Hauptstr. 85,
Essen: Lindenallee 6-8,
Essen: Friedrich-Ebert-Str. 30,
Esslingen: Neckarstr. 1,
Fellbach: Bahnhofstr. 123,
Flensburg: Westerallee 156,
Frankfurt: Eschersheimer Landstr. 9,
Frankfurt: Friedensstr. 5,
Frankfurt: Große Friedberger Str. 30,
Freiburg: Leopoldring 1-3,
Freiburg: Kaiser Josef Str. 255,
Fulda: Am Rosengarten 10,
Gelsenkirchen: Ahstr. 4,
Giessen: Marktstr. 7,
Göttingen: Groner Tor Str. 33,
Göttingen: Weender Str. 90,
Hagen: Körner Str. 72-74,
Halle: Rannische Str. 18,
Hamburg: Glockengießerwall 3, Zentrum,
Hamburg: Grindelallee 129, Rotherbaum,
Hamburg: Wandsbeker Markt Str. 155,
Hamburg: Wandsbeker Chaussee 305,
Hamburg: Jessenstr. 10, Altona,
Hamburg: Schloßmühlendamm 6,
Hannover: Lange Laube 1a,
Hannover: Kurt Schumacher Str. 29,
Hannover: Hildesheimer Str. 84,
Heidenheim: Wilhelmstr. 10,
Heidelberg: Rohrbacher Str. 6,
Heidelberg: Kurfürstenanlage 3,
Heilbronn: Urbanstr. 12,
Heppenheim: Tiergartenstr. 9,
Hildesheim: Schuhstr. 21,
Ingolstadt: Münchner Str. 17-21,
Kaiserslautern: Eisenbahnstr. 70,
Karlsruhe: Kaiserstr. 172,
Karlsruhe: Stephanienstr. 102,
Kassel: Werner-Hilpert-Str. 13,
Kassel: Neue Fahrt 3,
Kempten: Salzstr. 1,
Kiel: Walkerdamm 17,
Koblenz: Casinostr. 40-42,
Köln: Hohenzollernring 49,
Köln: Hohenstaufenring 12,
Köln: Hansaring 115,
Köln: Luxemburger Str. 1-5,
Konstanz: Bodanstr. 17,
Krefeld: Ostwall 113,
Leverkusen: Dönhoffstr. 27,
Lörrach: Baslerstr. 1,
Ludwigsburg: Seestraße 22,
Ludwigshafen: Rathausplatz 10-12,
Lübeck: Wahmstr. 85,
Lübeck: Wahmstr. 26,
Lüneburg: Hindenburgstr. 88/6,
Magdeburg: Bahnhofstr. 47,
Mainz: Hintere Flachsmarkt 2,
Mainz: Karmeliterplatz 4,
Mannheim: Augustaanlage 16,
Mannheim: T 2,4,
Memmingen: Herrenstr. 11,
Mülheim: Leineweberstr. 54,
Mönchengladbach: Eickner Str. 12,
Mönchengladbach: Berliner Platz 5,
München: Rosenheimer Str. 2,
München: Schwanthalerstr. 46,
München: Arnulfstr. 87,
München: Richard Strauß Str. 71,
München: Leopoldstr. 146,
Münster: Wolbecker Str. 27,
Münster: Bahnhofstr. 9,
Neustadt: Marktstr. 5,
Nürnberg: Adlerstraße 38,
Nürnberg: Allersberger Str. 70,
Nürnberg: Färberstr. 32,
Nürtingen: Europastraße 11,
Offenbach: Kaiserstr. 8,
Oldenburg: Staulinie 12,
Osnabrück: Möserstr. 7,
Osnabrück: Johannisstr. 94,
Passau: Spitalhofstr. 78,
Pforzheim: Westliche 102,
Pforzheim: Zehnhofstr. 14,
Potsdam: Friedrich-Ebert-Str. 119,
Recklinghausen: Königswall 16-18,
Regensburg: Nußbergerstr. 6a,
Remscheid: Wiedenhofstr. 1,
Reutlingen: Gartenstr. 10,
Rosenheim: Salinstr. 5,
Rosenheim: Münchnerstr. 49b,
Rostock: Goethestr. 17,
Saarbrücken: Schillerplatz 2,
Saarbrücken: Schillerplatz 14,
Schwäbisch Gmünd: Kalter Markt 15,
Schweinfurt: Lange Zehntstr. 18 1/2,
Schwerin: Werderstr. 74a,
Siegen: Koblenzer Str. 50,
Stuttgart: Eberhardstr. 35-37,
Stuttgart: Marienstr.11,
Stuttgart: Tübinger Str. 18,
Trier: Stresemannstr. 5,
Trier: Paulinstr. 45,
Tübingen: Am Lustnauer Tor 4,
Ulm: Hafenbad 18,
Ulm: Karlstr. 31-33,
V. Schwenningen: Villinger Str. 4,
Waiblingen: Fronackerstr. 22,
Wiesbaden: Kaiser-Friedrich-Ring 98,
Wiesbaden: Rheinstr. 41,
Wilhelmshaven: Bismarckstr. 164,
Winnenden: Waiblinger Str. 37,
Wolfsburg: Porschestr. 13,
Worms: Alzeyer Str. 43,
Wuppertal: Friedrich-Ebert-Str. 89,
Wuppertal: Erholungstr. 14,
Würzburg: Semmelstraße 6,
Würzburg: Peterplatz 4,

Alle Produkte auch über comtech Direktvertrieb:
Tel.: 07151/980 200
Fax: 07151/ 980 101

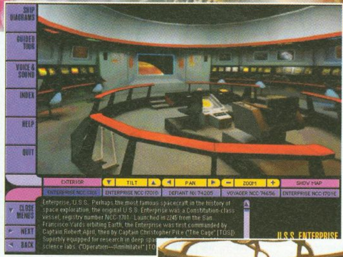
comtech

comtech-Filialen mit Games 4U Sortiment gibt es über 150 x in Deutschland

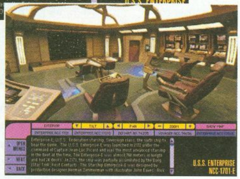
Games 4U ist das neue Spiele-Sortiment von comtech. Bis zu 500 weitere Spiele in unserem Games 4U-Katalog in jeder Filiale. Bitte beachten Sie, daß wir in den Filialen unterschiedliches Sortiment führen. Alle Spiele können jedoch über unseren Games 4U-Katalog bestellt werden.

* Demnächst erhältlich. Bei Drucklegung noch nicht verfügbar.

Der heilige Stuhl



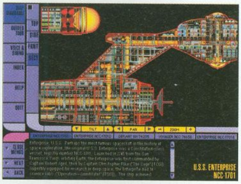
Statt des herben Charmes miefiger Manta-Sitze ...



... herrscht in der neuesten Enterprise gut gepolsterter Sitzkomfort vor.

Harte Zeiten für Star-Trek-Fans: Nach dem Trek-Samstag Anfang Dezember sind erst einmal keine neuen Episoden oder Filme in Sicht. Damit Sie den Anblick der vertrauten Gefilde nicht gar so sehr vermissen, gab es schon vor einer Weile das »Interactive Technical Manual« (Test in Heft 12/95), das Ihnen mit Hilfe der QuickTime-VR-Technik einen Spaziergang durch die Enterprise-D ermöglichte.

Simon & Schusters Kameramänner ruhten nicht, sondern statteten auch den Sets der anderen Serien einen Besuch ab: Mit **Star Trek: Captain's Chair** dürfen Sie die Brücken der Enterprise-D und -E, der Defiant und der Voyager unter die Lupe nehmen. Einzige »Verschlechterung« zum indirekten Vorgänger: Sie können nur die Kommandozentrale inspizieren, Maschinenräume oder Schlafgemächer bleiben Ihnen verwehrt. Dafür in der Realität schon demontiert, aber noch auf dem PC zu besichtigen: das »Cockpit« der legendären NCC-1701 (ohne Zusatz), die Arbeitsstätte des interstellaren Dreamteams um James T. Kirk. Zwar nicht von Shatner persönlich, aber immerhin durch seinen ersten Piloten Hikaru »Dauerschnupfen« Sulu werden Sie mit den wichtigsten Konsolen vertraut gemacht. Auf den anderen Schiffen stehen Ihnen Cmdr. William T. Riker (Enterprise-E), Lt. Cmdr. Worf (Enterprise-E), Capt. Benjamin Sisko (Defiant) und Capt. Kathryn Janeway (Voyager) Rede und Antwort. Ausnahmsweise dürfen Sie unbeaufsichtigt auf eigene Faust auf den Schiffskonsolen herumdrücken und so die Phaser abfeuern oder die Grußfrequenzen öffnen. Dazu gibt es selbstverständlich kleine Animationen oder sogar Videos aus Kino oder TV. (ra)



Wo sind die Jeffries-Röhren? Ein Blick auf die Rißzeichnung sorgt für Durchblick.

STAR TREK: CAPTAIN'S CHAIR	
▶ Hersteller:	Simon & Schuster/ NBG Verlag
▶ Preis:	100 Mark
▶ Betriebssystem:	Windows 95
▶ Warp-Faktor:	7 von 10

Eine kurze GESCHICHTE der Sternzeit



Memory Alpha, Hauptmenü: Hier beginnt die Reise durch das Star-Trek-Universum.

Wenn Sie kryptische Kombinationen wie NX-74205 oder NCC-74656 rückwärts runterbeten können, sind Sie reif für die nächste Stufe: Die **Star Trek Encyclopedia**. Diese umfaßt alle Kinofilme, sämtliche Episoden um die Captains Kirk und Picard sowie die ersten fünf Staffeln von Deep Space Nine und drei Staffeln Star Trek: Voyager. Die Föderationsdatenbank Memory Alpha packte das Material auf randvolle vier CDs.

Um von dem Info-Wust nicht total erschlagen zu werden, wurden Daten, Bilder, Videos und andere Goodies in zwei Teile aufgeteilt: Die Star Trek Omnipedia (Test in PC Player 11/95) in erweiterter Fassung und Episodenführer zu DS9 und der Next Generation auf je einer CD. Zwar gibt es auch in der Omnipedia kurze Abrisse der einzelnen Folgen, doch die anderen Vertreter warten mit ausführlicheren Beschreibungen oder Listen der Haupt- und Nebendarsteller auf. Außerdem dabei: Teaser zu allen Abenteuern, also die kleinen Werbefilmchen, die mit reißerischen Szenen zum Anschauen der Sendung locken wollen.

Wagemutige Trekker durften die Omnipedia in der letzten Inkarnation noch wie in den Serien mit ihrer Stimme steuern. Die Enterprise wäre mit einer solch schlechten Umsetzung allerdings in die nächste Sonne gestürzt, weshalb in der aktuellen Fassung darauf verzichtet wurde. Zum besseren Zurechtfinden sortierten die Technik-Gurus die mehr als 3000 Fotos, über 400 Videos und unzählige Textbeiträge: In der Features-Sektion werden Ihnen bestimmte Themen wie klingonische Leckereien oder die Kleiderordnung der Föderation nähergebracht. Gegenüber der Buchversion wird das Aufspüren von Querverweisen enorm vereinfacht – Sie klicken sich einfach zum nächsten Link, dann zum nächsten, wieder zum nächsten und merken gar nicht, daß schon wieder eine Stunde rum ist. (ra)





Ob Film- oder Fernsehdarsteller, alle wichtigen Personen geben sich in der Enyklopädie ein Stelldichein.

THE STAR TREK ENCYCLOPEDIA	
▶ Hersteller:	Simon & Schuster/ NBG Verlag
▶ Preis:	100 Mark
▶ Betriebssystem:	Windows 95
▶ Warp-Faktor:	8 von 10

Die PC Player Gruft



Es stand in PC Player 2/93 - die Spielewelt vor 5 Jahren.

Titelthema

Der niedliche Nashorntiger (oder war's ein Tigernashorn?) der »SimLife«-Schachtel zierte den Titel von PC Player 2/93. Das Programm erfüllte aber nicht alle Erwartungen. Das Phänomen »vor lauter Komplexität den Spielspaß vergessen« gab's auch schon vor fünf Jahren. Tester Boris Schneider damals: »Nur wer an den Genen fummelt und sich nächtelang in das Programm kniet, wird ansatzweise Erfolg haben«.


SimLife

Schöne Spiele

Die am höchsten bewerteten Spiele in dieser Ausgabe:

Populous 2 (85 von 100 Punkten)
Formula One Grand Prix (84)
Stunt Island (84)
Dune 2 (79)
Alone in the Dark (77)


Populous 2

Master Blaster

Die Soundblaster 16 gewann einen Soundkarten-Vergleichstest. Autor Toni Schwaiger, damals leidgeprüfter Soundblaster-Pro-User, war entzückt: »Wo ist das Bit-Gekreische? Wo das permanente Hintergrundrauschen? Was für edle Klangtropfen verzücken meine Ohren? Irgendwer muß die Creative-Labs-Techniker wachgerüttelt haben, denn sie haben bei der Soundblaster 16 wirklich ganze Arbeit geleistet«.

Charts

Die Leser-Hitparade vor fünf Jahren:

1. Indiana Jones: Fate of Atlantis (LucasArts)
2. Monkey Island 2: LeChuck's Revenge (LucasArts)
3. Links 386 Pro (Access)
4. Lemmings (Psygnosis)
5. Civilization (Microprose) **(hl)**

LIES NACH BEI LARRY

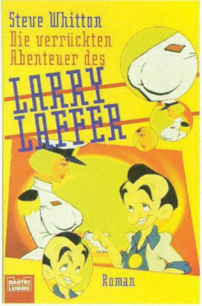


Wie soll man die Jugend noch zum Buche treiben? Die Verführung leicht zugänglicher neuer Medien bremst den Griff zum gedruckten Werk. Kino, Fernsehen und vor allem die liederlichen Versuchungen der Computerspiele-Welt tun ihr übriges zum Untergang des Abendlandes. Die Verlagsbranche mag den geistig-moralischen Niedergang nicht aufhalten können, zeigt sich aber bei Ideen zur Umsatzerhaltung überaus trickreich.

Das Buch zum Film oder zur TV-Serie wird gerne genommen. Erschütternd viele Leute können sich nichts schöneres vorstellen, als die Handlung eines gerade gesehenen Leinwandergusses nochmals nachzulesen. **Die nächste Geheimwaffe des deutschen Buchhandels lautet folgerichtig »Buch zum Spiel«.** Hat es Sie nach dem Durchspielen eines Adventures nicht schon immer danach gedrängt, die sattsam bekannte Handlung nachzulesen? Der Bastei-Lübbe-Verlag meint damit keineswegs Kinkerlitzchen wie Komplettlösungen und Puzzlehilfen. Die lästigen interaktiven Momente entfallen gänzlich; das Spielbuch käut lediglich die Story wieder.

Platte Prosa-Peinlichkeit

Was wie der verfrühte Aprilscherz eines kulturpessimistischen Redakteurs klingt, ist blanke Wirklichkeit. »Die Abenteuer des Larry Laffer« sind für 12,90 Mark im einschlägigen Buchhandel zu erstehen. Nacherzählt werden die Eskapaden von Al Lowes Adventure-Antihelden Larry, wie er sie in seinem jüngsten Spiel »Yacht nach Liebe« durchlebte. Doch wie wirken all die halbseidenen Witze, Zoten und Klischees ohne Interaktion und Rätselglück? Ziemlich schäbig. **Die Aneinanderreihung von Beschreibungen weiblicher Lustobjekte auf rund 270 Taschenbuchseiten bekommt Larry nicht.** Was im Spiel noch erheiternd zwischen zwei Puzzles wirkt, verkommt in der Nacherzählung zur Banalität.



»Die verrückten Abenteuer des Larry Laffer« von Steve Whitton. Bastei Lübbe Roman, ISBN 3-404-13928-3 (12,90 Mark).

Man muß keine Frauenbeauftragte des Bundestags sein, um auf den Sprachschatz säuerlich zu reagieren. **Der Wortwitz begibt sich im freien Fall unter Stammtisch-Kantenhöhe:** »Üppige Quarktaschen, die den Gesetzen der Schwerkraft strotzten« drohen auf jeder Seite. Die inflationär dargebotenen »Pralle Brüste, feste Schenkel«-Arien lassen einen schon bald nach einer abwechslungsreicheren und unterhaltsameren Lektüre (Telefonbuch, Altes Testament, etc.) greifen.

Der literarische Larry soll nur der Anfang einer Lawine beschriebener Spiele sein. Bastei Lübbe schwärmt jedenfalls schon von einer ganzen Reihe. In ihr sollen »Romane zu den Computerspielen von CUC Software International GmbH erscheinen, die schon von sich aus ein starkes erzählerisches Element aufweisen«. Und werden auch der Gruselkrimi mit Gabriel Knight oder König Grahams Märchenstunde einschlagen, dürften die restlichen Spielefirmen aufwachen. Freuen wir uns schon auf den Command&Conquer-Krimi (**»Gute Einheiten kommen in den Himmel, böse überall hin«**) und den Thriller über Windows 95 (»Liebe, Tod und Treiber«). (hl)

KURZ NOTIERT

➔ Hochglanz-Komplettlösungen präsentiert ab sofort der Oxygon Verlag. Jedes der üppig mit schönem Bildmaterial versehenen Magazine behandelt ausführlich ein Spiel unterschiedlichster Hersteller. Die ersten drei Exemplare der Reihe (Floyd, Tomb Raider 2 und Panzergeneral 3D) sind für 20 Mark im Zeitschriftenhandel erhältlich.

➔ Für 50 Mark läßt Sie Topware ein wenig mit D-Sat 2 spionieren. Russische Luftbildaufnahmen machen es möglich: Ganz Deutschland erstreckt sich lückenlos geknipst auf astronomischen 14 CD-ROMs (endlich ein Programm, das Raubkopierer in den Ruin treibt!).

➔ Wer es preiswerter wünscht, darf einfach auf Topwares Software-Bundle Gold 4 zurückgreifen. Dieses kostet zwar ebenfalls 50 Mark, enthält allerdings neben dem ersten »D-Sat« 35 weitere Anwendungen. Darunter etwa »3D-Studio« (Release 4), »Photo Magic« oder gar »Köstlich kochen, so gelingt's« vom Maggi Kochstudio.

➔ Eine Deluxe-Version kommt von Mindscapes Printmaster 4.0 heraus. Als Gestaltungsprogramm für den Heimanwender bietet es eine große Zahl grafischer Elemente für hausbackene Designerstunden, etwa 35 000 Cliparts, 5000 Fotos und über 2000 Vorlagen für Kalender, Karten, Poster.

➔ SpeechBack verwandelt auf dem PC geschriebene Texte in Audiofiles, die über die Soundkarte ausgegeben werden. Aber Vorsicht: Da Ihr Computer mit SpeechBack wie ein Sachse klingt, der große Teile seiner Kindheit in der Schweiz verbracht hat, sorgt diese Software nicht nur für Erleichterungen der anstrengenden Lesearbeit, sondern belastet im Gegenzug Ihr Zwerchfell erheblich.

➔ Blue Byte veröffentlicht sechs neue Missionen für Incubation auf der eigenen Webseite. Die Adresse: http://www.bluebyte.de.

➔ Laramanie, wohin man auch blickt. In England versucht die Domino's Pizza-Kette mit einer Lara-Croft-Pizza Kunden zu locken. Das italienische Fast-Food-Gericht ist mit Zwiebeln, Paprikaschoten, Pepperoni, Salami und Pilzen belegt. Melonen paßten leider nicht mehr drauf. (vs)

DAS EKEL-GOTCHI

Für schlappe 30 Mark erhalten Sie mit **Anti-Gotchi** eine CD-ROM, die randvoll mit widerlichen Kreaturen ist, die nichts als fressen, saufen und feiern im Kopf haben. Die grünen Knubbelgnome verursachen nur Ärger. Mögen Sie auch noch so erbittert gegen den steigenden Promillepegel und die ausschweifende Libido der kleinen Stinker ankämpfen: Ständig landen Ihre süßen Schnuckel wegen Pöbelei, Trunkenheit oder öffentlichem Onanieren hinter schwedischen Gardinen. Wer also das brav piepsende Digital-Haustier satt hat oder sich auf die Erziehung eigener Kinder einstimmen möchte, bekommt mit dem Aufmüpf-Gotchi ein breites Experimentierfeld geboten. (vs)



Jeder Trend braucht seine Gegenbewegung. Wie sinnvoll diese ist, steht jedoch auf einem anderen Blatt.

Meister Proper

Schon so manche übereifrige Hausfrau mag den Ausspruch Ihres Mannes oder der lieben Kinder »man müßte mal wieder die Festplatte säubern« fehlinterpretiert haben, um sich daraufhin mit den besten Absichten zum fatalen Familienkrach zu wienern. Doch die alptraumhaften Zeiten von triefendnassen Massenspeichern sind endgültig vorbei.

Mit **Clean Sweep Deluxe** bricht eine neue Ära der digitalen Reinlichkeit an. Nicht nur das müßige Deinstallieren, auch die Suche nach doppelten oder verwaisten Dateien und das Entfernen überflüssiger DLLs geht leicht von der Hand. Außerdem bietet diese Version neben dem Schutz vor Viren auch eine Entsorgungsmöglichkeit der artverwandten Cookies und Active-X-Module. (vs)



Endlich können Sie gefahrlos mit Softwareschrott kurzen Prozess machen.

HARRY, HOL' SCHON MAL DEN WAGEN

Jetzt blödelt Harald Schmidt nicht nur im Privatfernsehen. Für 30 Mark können Sie eine CD-ROM namens **Mit Harald Schmidt durchs Jahr** erwerben, die Ihnen in Form eines schlichten Bildschirmschoners Teile der allabendlichen SAT-1-Lateshow auf den Computer holt. Darauf enthalten sind beispielsweise zwei Auszüge aus den Weisheiten des Konfuzius, eine kümmerliche Anzahl Worträtsel, diverse Grafikpuzzles und die Sprüche des großen Meisters (etwa zum Thema »56 Jahre LSD«: »Experten warnen: Man sieht plötzlich Dinge, die gar nicht da sind und schottet sich total von der Außenwelt ab. Hallo FC Bayern!«). (vs)





So höret die weisen Worte des Herrn, Harald erleuchte uns.


Raider Love.
PC-Spiel
79,-
TOMB RAIDER II
STARRING
LARA CROFT
Komplett in Deutsch
CORE
EIDOS
EIDOS INTERACTIVE
TOMB RAIDER II
Starring Lara Croft
Die Heldin ist wieder
zurück in einzigartiger Umgebung
und genialem Leveldesign.
Was für eine Frau!
Für Playstation DM 99,-
Jetzt 32x in Deutschland
SATURN
Spar Dich reich.


DER HERBST
WIRD ER IN
DIE VERLÄNGERUNG
GEHEN?
PC ACTION - 89%
PC JOKER - 87%
PC GAMES - 88%

5 Jahre PC PLAYER

Fünf Fragezeichen

Teil 2

Verlängerung für die Promi-Umfrage anläßlich des PC-Player-Jubiläums: Spieleszene-Gurus wie Wild Bill Stealey und Louis Castle kramen in ihren Erinnerungen.

Fünf Fragen, viele Antworten: Aus Platzgründen konnten wir nicht alle Antworten auf unsere Programmierer-Umfrage in der letzten Ausgabe unterbringen.

Als kleinen Nachhall zum »5 Jahre PC Player«-Special reichen wir Ihnen die restlichen Statements hiermit nach. (ra)

Die fünf PC-Player-Fragen:

1. Woran hast Du vor fünf Jahren gearbeitet?
2. Welches Spiel hat Dich in den letzten fünf Jahren am stärksten beeindruckt?
3. Welches Spiel war die größte Enttäuschung?
4. Über welche Wertung hast Du Dich am meisten geärgert, gerechtfertigt oder nicht?
5. Was wirst Du in fünf Jahren spielen?

Chris Taylor

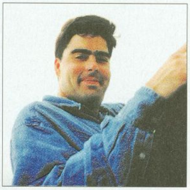


Chris Taylor (»Total Annihilation«) ist Designer und Projektleiter bei Cavedog Entertainment.

1. An meinem zweiten eigenen Baseball-Titel, EA Sports »Triple Play Baseball« für die MegaDrive-Konsole.
2. Das sicherlich beeindruckendste war »Command & Conquer«. Obwohl ich auch »WarCraft 2« geliebt habe, hat mich C&C dazu inspiriert, »Total Annihilation« zu schreiben. Ich habe deshalb bei EA gekündigt und bin schnurstracks zu Ron Gilberts Spielefirma gewechselt.
3. Ich denke, daß es mir nicht zusteht, einen speziellen Kandidaten zu nennen. In der derzeitigen Wachstumsphase der Spielindustrie kommen enttäuschende Titel zwangsläufig zustande. Hoffentlich sind die Hersteller eines Tages reif genug, kontinuierlich gute Produkte herauszubringen.
4. Die meisten, die ich in den Jahren bekommen habe, waren ganz in Ordnung. Ich nehme Dinge wie Wertungen auch nicht zu ernst. Was ich aber kritisiere, sind Wertungssysteme, die immer nur die oberen 30 Prozent der Skala ausnutzen. Das mindert den Sinn eines solchen Systems ungemein: 70 Prozent ständen beispielsweise für ein lausiges Spiel, das man nicht kaufen sollte – nicht sonderlich intuitiv.
5. Ein Spiel, dessen Universum dynamisch ist und sich immer verändert. Die meisten aktuellen Vertreter ähneln einem Museum, das wir abschreiten und in dem die Bilder immer nur in einem bestimmten Raum lebendig werden. Das wird eine interessante Herausforderung: immer größerer Realismus, aber immer noch jede Menge Spielspaß.

Todd Templeman

1. Vor fünf Jahren hat alles angefangen: Mein Bruder Jason, mein Vater und ich versuchten gerade, einen großen Publisher für unser erstes Spiel »Ascendancy« zu gewinnen. Das haben wir erst eher erfolglos mit einer vierseitigen Zusammenfassung des Spielinhaltes probiert, dann haben wir uns an ein Demo gemacht und erneut alle Hersteller abgeklappert. Damit haute es schließlich hin, und, was noch toller war: Dabei habe ich bei Softgold in Deutschland meine jetzige Frau Kristin kennengelernt.
2. Natürlich unseres. Spaß beiseite: »Diablo« hat mich am meisten fasziniert; nicht wegen der Story, sondern dank der schnörkellosen Internet-Mehrspieleroption.
3. Ich würde das lieber auf das enttäuschendste Genre ausweiten. Für mich war das die Echtzeit-Strategie, die zwar immer behauptet, eben strategisch zu sein, aber in Wirklichkeit mehr wie die Draufsicht eines 3D-Shooters wirkt. Da gibt es überwiegend Action-Titel, die durch Mausklick-Orgien gebremst werden.
4. Die amerikanische Computer Gaming World beschloß, als weltweit einziges Heft »Ascendancy« zu verreißen. Damit habe ich an sich kein Problem, aber der Kritiker hat seine Argumente komplett auf Falschaussagen aufgebaut. Er hat Bugs und sogenannte Designfehler aufgezählt, die es gar nicht gab. Wir haben ihm einen netten Brief geschrieben und ihm das erklärt, aber darauf nie eine Antwort bekommen. Aber ich bin deswegen echt nicht nachtragend.
5. Ich schwanke wild zwischen zwei Dingen: Einem MUD-Universum und einer Welt, in der ich als Einzelspieler völlig eintauchen kann, ohne von anderen Mitspielern genervt zu werden. Beide Genres werden in fünf Jahren immer noch sehr beliebt sein. Beim Nachdenken über das ultimative Spiel vergessen viele Leute aber eines: Wenn es so realistisch wie im wirklichen Leben sein soll, wird es auch so schwer wie das wirkliche Leben sein. Wenn Du nach einer Partie eines zukünftigen »SimCity«-Spiels auch wirklich Bürgermeister werden könntest, ist es zweifellos zu komplex ausgefallen.



Todd Templeman ist Chef von Logic Factory (»Leviathan: The Tone Rebellion«).

Louis Castle

1. An der Super-Nintendo-Version unseres ersten »Kyrandia«-Abenteuers. Außerdem war ich als Art Director mit »Lands of Lore« beschäftigt und grübelte über ein Strategiespiel, das in Echtzeit ablaufen würde. Daraus wurde »Dune 2«.
2. »Super Mario 64«. Es war sicher der Prototyp für eine ganze Reihe von Spielen wie »Tomb Raider«, bei denen man den Hauptdarsteller mit einer Kamera verfolgt.
3. Die größte Enttäuschung sind die Spiele, die niemals veröffentlicht werden. Mein Favorit unter den Titeln, die ausgeliefert wurden und das Blaue vom Himmel versprachen, ist »Outpost«.



Louis Castle gründete 1985 zusammen mit Brett Sperry die Westwood Studios (»Command & Conquer«, »Kyrandia«-Saga, »Lands of Lore«).

4. Ich finde es schade, wenn die Leute Ruhm und Ehre für Dinge abstauben, für die sie gar nicht verantwortlich sind. Wir haben bei »Eye of the Beholder« zwar von diesem Fehler profitiert, aber die lobenden Worte gebühren eigentlich FTL mit »Dungeon Master«. Außerdem wird »Warcraft« gerne als der große Genrevater dargestellt – dabei war »Dune 2« eher draußen und ein nicht minder gutes Spiel.

5. »Command & Conquer 30«! Ich liebe Echtzeit-Strategiespiele und kann davon nicht genug bekommen. Wahrscheinlich werde ich an einem meiner eigenen Spiele sitzen, aber das zählt vermutlich nicht.

Wild Bill Stealy

1. Vor fünf Jahren war ich immer noch Teilhaber von Microprose, der Firma, die ich zusammen mit Sid Meier gegründet habe. Sid hatte gerade »Civilization« fertig und wir waren kurz davor, »Formula One Grand Prix« zu veröffentlichen.

2. Ich liebe Flugsimulationen. Das hat bei Microprose angefangen, und auch bei bei meiner jetzigen Firma Interactive Magic hat sich daran nichts geändert. Aktuell wären das also »iF-22« und »WarBirds«.



Lebende Legende, Ex-Air-Force-Pilot und Gründer von Microprose: Wild Bill Stealy arbeitet auch bei Interactive Magic an ausgefeilten Flugsimulationen.

3. Wir haben bei Microprose den Fehler gemacht, alle möglichen Genres abdecken zu wollen. Wir hätten lieber bei Strategie und Simulationen bleiben sollen, denn die zwei Rollenspiele, die wir in einem Herbst herausgebracht haben, waren Flops. Ich mußte Microprose verkaufen, um die daraus resultierenden Verluste abzufangen – das war eine Enttäuschung.

4. Meine Angewohnheit ist es, niemals Tests von unseren Produkten zu kommentieren. Mein Job ist es, tolle Spiele zu machen. Wenn ich ein tolles Spiel mache, schreibt Ihr tolle Artikel darüber. Wenn ich ein schlechtes Spiel produziere, kann ich nicht erwarten, daß Ihr Jubelarien darüber verfaßt.

5. WarBirds, WarBirds und WarBirds.

Jay Wilbur

1. Neben den Auswirkungen des bei Euch verbotenen 3D-Shooters von id Software war ich damit beschäftigt, den direkten Vertrieb für den Nachfolger aufzubauen, dessen ersten Episoden wir ja frei verteilt haben.

2. Sehr viele. So viele, daß es mir schwerfällt, nur einem Titel diese Ehre zu geben. Wenn Du mich zwingen würdest, wäre das ein indiziertes id-Spiel. Nicht, weil ich selbst damit zu tun hatte, sondern wegen der riesigen Auswirkungen des Spiels auf die ganze Branche.

3. Wieder sehr viele. Mein Kandidat wäre hier »Stonekeep«. So viel Hype, so viel Verspätung, so viel Geld, so wenig Spiel.

4. Hast Du die Frage nur für mich eingebaut? (grinst) Ich respektiere die Meinung jedes einzelnen Testers. Was mich aber ärgert, ist die Bewertung eines Spiels durch Eure Regierung. Alle Titel von id wurden von der Bundesprüfstelle indiziert und teilweise sogar verboten. Wie ich hörte, gibt es ein neues Mediengesetz, das selbst Euch verbietet, ein derart behandeltes Spiel zu testen, weil sonst legale und in letzter Instanz wirtschaftliche Schwierigkeiten drohen. Eine solche Einschränkung der Pressefreiheit wurmt mich: Nicht, weil ich in Deutschland Spiele verkaufen will. Es macht mir Sorge, weil die Bürger in meinen Augen ungerecht behandelt werden und ihnen vorgeschrieben wird, was sie tun oder sagen dürfen und was nicht.



Jay Wilbur (Ex-id-Chef) ist jetzt bei Epic Megagames für »Unreal«-Input verantwortlich.

5. In fünf Jahren werde ich ein Spiel spielen, daß erst noch entwickelt werden muß.

Chuck Kroegel

1. Wir haben an »Dark Sun« gearbeitet, dem Rollenspiel mit unserer zu jener Zeit neuen AD&D Engine. Damals gab es von SSI neben den noch heute produzierten Strategiespielen auch jede Menge Rollenspiele.

2. »Civilization«

3. »Civil War General«

4. In einem amerikanischen Magazin bekam »Pacific General« nur 48 Prozent – das fanden nicht nur wir, sondern auch andere Zeitschriften etwas wenig.

5. »Chessmaster«



Strategie-Urgestein Chuck Kroegel ist heute Präsident von SSI (»Panzer General«). Zwei Jahre vor seinem Firmeneinstieg verfaßte er 1981 den Bürgerkriegstitel »Shiloh«.

Sherry McKenna & Lorne Lanning

1. Sherry: Ich war Vizepräsident der Special-Effects-Firma Rhythm and Hues und habe zusammen mit Lorne am Seafari-Ride für den Universal-Park in Wakayama, Japan, gearbeitet.

2. Lorne: Auf dem PC: »Flashback«, »Civilization 1 & 2« und »WarCraft 2« (das Überspiel schlechthin).

3. Lorne: »Wing Commander 3« und »Shadows of the Empire« (N64).

4. Sherry: Ich habe lange High-End-Computergrafiken für Kinofilme produziert. Da regt mich nichts mehr auf, wenn selbsternannte Experten, die keinen blassen Schimmer davon haben, worauf es bei guter Grafik ankommt, irgendwelche dummen Kommentare machen.

5. Sherry: Ich bin nicht sicher, welcher Teil der »Oddworld Quintology« dann gerade aktuell ist, aber den werde ich sicherlich spielen. Lorne: »Asteroids« und »Defender«, weil sie so einfach und gleichzeitig fast schon etwas wie eine Meditationsübung für mich sind.



Abe im Kreis seiner Schöpfer: Oddworld-Chefin Sherry McKenna und Chefdesigner Lorne Lanning.



Special: Spiele-Hype und Wirklichkeit

Kehraus

Alle Jahre wieder das selbe Ritual: Spieleberge und Festtagsbraten liegen gleichermaßen schwer im Magen. Doch haben die hochgehypten Hochglanz-Programme alle Erwartungen erfüllt? PC Player hakt nach und macht den Reality-Check bei zehn mit Spannung erwarteten Großereignissen.

Wenn die letzten Nadeln den ausgedörrten Weihnachtsbaum verlassen, und der Winterschlußverkauf naht, hat auch die Spiele-Industrie ihre größten Kaliber verschossen. Von einigen Nachzüglern abgesehen, wurden die meisten Jahresend-Böller zwischen September und Dezember 1997 veröffentlicht. Wir haben uns zehn im Vorfeld besonders hoch gehandelte Hoffnungsträger genauer angesehen und Erwartung mit Wirklichkeit verglichen. Dazu kommen Statements aus Handel und Leserschaft. Das Fazit: Es war nicht alles Gold, was glänzte. Zwar gab es zum letztjährigen Weihnachtsgeschäft erfreulich viele Spitzenspiele, aber auch zahlreiche »Da hatten wir uns mehr versprochen«-Programme. (hl)

So wurde beurteilt

Im wesentlichen stützen sich die Aussagen in diesem Artikel auf das subjektive Urteil der Spieletester von PC Player. Die Händler-Statements entspringen nicht einer repräsentativen Umfrage, sondern stammen vom Münchener Spiele-Fachgeschäft »PC-Fun«. Vielen Dank an Thomas Maier für das Feedback! Die User-Statements sammelten wir Anfang Dezember '97 im Rahmen einer Online-Umfrage im CompuServe-Forum von PC Player.

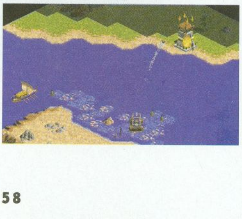
Age of Empires

Technische Daten

Hersteller: Microsoft
Genre: Echtzeit-Strategie
Vorabbericht: PC Player 10/97
Testbericht: PC Player 12/97

Inhalt: »Für den Ausbau unserer Hochkultur suchen wir einen dynamischen Evolutions-Manager. Der Bewerber sollte den Belastungen von Eroberungen und Echtzeit-Streß gewachsen sein. Auch die Erforschung neuer Technologien und der Infrastrukturausbau gehören zu seinem Tätigkeitsfeld. Der Arbeitsvertrag läuft über 10 000 Jahre. Aussagekräftige Bewerbungen bitte an den großen Herrscher über Gedeih und Verderb, c/o Microsoft.«

Age of Empires (Microsoft)



Erwartung: Ein gutes Spiel von Microsoft ... das kann doch gar nicht sein? Mancher Skeptiker fühlte sich bestätigt, als 1996 die erste Welle von Microsofts Spiele-Offensive aus überwiegend mäßigen Langweilern bestand. Szenekenner hatten Age of Empires allerdings als heimliches Hitkaliber notiert: Das Programm wurde nicht bei Microsoft, sondern bei der Firma Ensemble Studios entwickelt. Und der gehört ein gewisser Bruce Shelly an, der einst zusammen mit Sid Meier den Strategieklassiker Civilization 2 stemmte.

Presse-Meinung: Eine pfiffige Mischung aus Zutaten von Civilization 2 und Warcraft 2, veredelt durch hübsche Animationen mit viel Liebe zum Detail. Der große Player-Stratege Manfred Duy empfahl das Spiel dann auch für jeden, »der auch nur ein kleines Faible für Echtzeit-Strategie mitbringt«.

Händler-Meinung: »Der Abverkauf war anfangs langsam, nach Tests in Fachzeitschriften aber sehr gut. Einer der Weihnachtsrenner der Saison. Die Kundenresonanz war zuerst wohl wegen dem Microsoft-Image eher negativ. Aber danach wurde das Spiel als sehr gute Mischung aus C&C, Siedler und Civilization gelobt.«

User-Meinung

■ »Sehr gut gemachtes Programm mit tollen Ansätzen, das aber nicht den Kultstatus von C&C erreichen wird. Im Vergleich zu Civilization 2 fehlt zwar der geniale Touch. Für mich war es aber überraschend, daß Microsoft so ein gutes Spiel auf die Beine stellen konnte.« *(Bernd Slominski, Essen)*

■ »Dank der Kampagnen spiel ich es immer wieder gerne. Endlich ein Game, welches man auch Leuten zeigen kann, die Computerspielen bisher skeptisch gegenüberstanden.« *(Uwe Müller, CH-5035 Unterentfelden)*

■ »Superbe Optik, aber eine unfaire KI. Ohne die geniale Langzeitmotivation von Civ 1+2, weil man sein Imperium nicht organisch wachsen sieht, sondern bloß einzelne Szenarien durchspielt.« *(Jürgen Veile, Berlin)*



Blade Runner



Technische Daten

Hersteller: Westwood

Genre: Action-Adventure

Vorabbericht: PC Player 12/97

Testbericht: PC Player 1/98

Inhalt: Mehr Niederschlag als in einem Goretex-Werbespot: Die dauerverregnete Großstadt-Depressionsaura des Blade-Runner-Films dient als Kulisse eines Action-Adventures. Gehetzt klappert der Held die einzelnen Schauplätze ab, entlarvt Replikanten und sammelt Hinweise. Verschiedene Endsequenzen sollen zum wiederholten Durchspielen verlocken.

Erwartung: Spätestens seit den Vorführungen auf der Herbst-ECTS '97 in London wucherte der Blade-Runner-Hype ungehemmt wie eine Schimmelpilzkultur. Die attraktive Filmlizenz in Verbindung mit einer spektakulären Grafik-Engine samt klasse Lichteffekten ließ großartiges erwarten. Westwoods Genre-Neuversuch eines »Echtzeit-Abenteuers« klang verlockend.

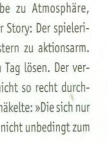
Presse-Meinung: Bei aller Liebe zu Atmosphäre, gestylter Optik und faszinierender Story: Der spielerische Kern war den PC-Player-Testern zu aktionsarm. Blade Runner läßt sich an einem Tag lösen. Der versprochene Replay-Wert mochte nicht so recht durchschlagen; Tester Martin Schnelle mäkelte: »Die sich nur in Details verändernde Story regt nicht unbedingt zum erneuten Durchspielen an«.

Händler-Meinung: »Auch hier war der Abverkauf zunächst langsam. Anfangs nur ein Artikel für Fans des Films, später wahrscheinlich durch die aufwendigen Anzeigen auch für die breite Masse interessant.
Die Kundenresonanz war durchwegs positiv. Ein gutes Adventure, wenn auch nicht ganz der angekündigte Knaller.«

User-Meinung

▮ »Zuerst war ich entäuscht, da man die Gegenstände nicht selbständig einsetzen darf. Aber nun habe ich es bereits zweimal durchgespielt und bin nicht mehr davon zu trennen. Das Spiel fängt für meinen Geschmack die Atmosphäre des Filmes nahezu perfekt ein. Die Cut Scenes sind die besten, die ich je gesehen habe.«

(Michael Düppen, Bergheim)



Conquest Earth



Technische Daten

Hersteller: Eidos Interactive

Genre: Echtzeit-Strategie

Vorabbericht: PC Player 3/97

Testbericht: PC Player 12/97

Inhalt: Der gut gemeinte Sternengruß kommt beim Empfänger schlecht an: Durch einen irdischen Satelliteneinschlag entrüstete Jupiter-Anwohner beschließen die Ausrottung der Menschheit. Wahlweise auf Seiten der Invasoren oder der Erdlinge stürzen Sie sich in die Genre-typische Mischung aus Basisausbau und Einheiten-Kommandiererei.

Erwartung: Vollmundige Versprechungen und großspurige Preview-Aussagen: Von allen Command&Conquer-Clones sollte Conquest Earth durch Ausnutzung der High-Color-Farbtiefe die coolste Optik haben. Dazu gab es die üblichen optimistischen Statements zur Einheiten-Intelligenz; da hat man sich in diesem Trendgenre schon einiges erwartet.

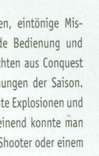
Presse-Meinung: Dumme Einheiten, eintönige Missionsziele, hochgradig verwirrende Bedienung und eine rabiate Action-Lastigkeit machten aus Conquest Earth eine der größten Enttäuschungen der Saison. Was bleibt, sind ein paar schön bunte Explosionen und Manfred Duys Erkenntnis: »Anscheinend konnte man sich nicht zwischen einem Arcade-Shooter oder einem Echtzeit-Strategiespiel entscheiden«.

Händler-Meinung: »Zunächst Nachfrage ohne Ende: Der Abverkauf war anfangs gigantisch, nach einer Woche sinkend, danach ging nichts mehr. Etwa 90 Prozent der Kunden waren schwer entäuscht. Meiner Meinung nach der Flop des Jahres.«

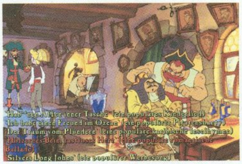
User-Meinung

▮ »Bäh! Typischer Fall von „habe mich blenden lassen"; absolut mieses Game mit unmöglicher Benutzerführung. Die KI als „dämlich" zu bezeichnen, wäre geschmeichelt.
Übrigens, das „Blenden" kam unter anderem auch durch die netten Previews der PC-Magazine.«

(Stephan Betocchi, Guntersblum)



Curse of Monkey Island



Technische Daten

Hersteller: LucasArts

Genre: Adventure

Vorabbericht: PC Player 9/97

Testbericht: PC Player 1/98

Inhalt: Guybrush mag Elaine. Elaine mag Guybrush. Guybrush steckt Elaine Verlobungsring an den Finger. Alles in Butter? Mitnichten. Auch LeChuck ist hinter der Dame her – und als madenzerfressener Zombie-Pirat in der Wahl seiner Umgarnungsmittel wenig zimperlich. Da das Schmuckstück verflucht war, verwandelt sich Elaine zudem in eine Goldstatue, was die Sache minimal kompliziert.

Erwartung: Mit gemischten Gefühlen erwartete die Adventure-Gemeinde den überfälligen Nachfolger. Gewiß freute man sich auf eine Fortsetzung der Piratenkomödie, aber würde neumodischer Schnickschnack nicht den Spielspaß aufweichen? Manchem Traditionalisten grauste es vor einem hochauflösenden Cartoon-Guybrush. Außerdem war Monkey-Island-Erfinder Ron Gilbert nicht mehr an Bord.

Presse-Meinung: Der Ausguck signalisierte schon in der ersten Testphase Entwarnung. Anspruchsvoll konstruierte Puzzles und gekonnt kalauernde Angehörige des Piraten-Berufsstands sorgen für Abenteuer-Spaß in bester LucasArts-Tradition. Schicke Grafik und vereinfachte Bedienung haben nicht zur befürchteten Niveau-Verflachung geführt. »Ein würdiger Abschluß für eine intelligent-witzige Serie« urteilte Heinrich Lenhardt zufrieden.

Händler-Meinung: »Nachfrage und Abverkauf sind seit dem Erscheinungstag sehr gut. Alle Kunden sind mit dem Spiel hochzufrieden. Einer der Knaller des Weihnachtsgeschäfts.«

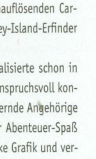
User-Meinung

▮ »Genialer und absolut würdiger Nachfolger der beiden ersten Teile. Hat mir schon einige schlaflose Nächte bereitet ...«

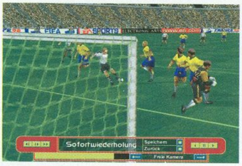
(Robert Nüßgen, Hattingen)

▮ »LucasArts scheint nach „Vollgas" gelernt zu haben, daß interaktive Filme out sind. Einfach kultig. Nicht zu einfache Rätsel, viel Spaß, stimmiger Sound – ein Spitzentitel!«

(Uwe Müller, CH-5035 Unterentfelden)



FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



Technische Daten
Hersteller: EA Sports
Genre: Fußball-Simulation
Vorabbericht: PC Player 11/97
Testbericht: PC Player 1/98

Inhalt: Erwachsene Männer in kurzen Hosen treffen sich auf einer rechteckigen Rasenfläche. Gelegentlich tritt jemand nach einem vorbeirollenden Ball. Ein erregtes Männlein in dunkler Kleidung surrt trillerpfeifend umher. Solche Fußball-Tugenden finden Sie in dieser realistischen Sportsimulation wieder – vom Hackentrick bis zur Strafraum-Schwalbe.

Erwartung: Die FIFA-Serie gilt als Maßstab für realistische Fußballspiele. Unklar blieb bis zuletzt, welche spielerischen Vorteile die neue 98er-Version offenbaren sollte. Außerdem wurde geargwöhnt, daß sich der neue WM-Modus nur auf die Qualifikation erstrecken würde. Die Erwartungshaltung war vor allem in Sachen Grafik hoch: 3Dfx-Support wurde versprochen.

Presse-Meinung: Allgemeine Euphorie bei allen Liebhabern des runden Leders. Mit einer deutlich diffizileren, aber schlüssigen Steuerung erlaubt FIFA 98 mehr Fußballtricks denn je. Neben Dribblingkunst und Direktabnahmen begeistern auch die schönen Animationen. Und nach bestandener WM-Qualifikation darf man sogar in Frankreich um den Titel spielen.
Der Zweitliga-geschädigte Heinrich Lenhardt resümierte: »Liebhaber des gepflegten Kicks werden blendend unterhalten«.

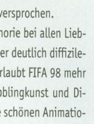
Händler-Meinung: »Nachfrage und Abverkauf sind riesig! Sehr gute Resonanz, man hört von den Käufern oft: „... um Welten besser als FIFA 97". Das zur Zeit absolut beste Fußballspiel.«

User-Meinung

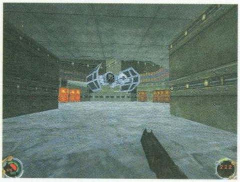
▌»Grad gekauft, gespielt, für geil befunden. Haken: wieder völlig zerstückelte Liga-Termine, keine europäischen Wettbewerbe, ich kann die Feuerknopf-Belegung des Joysticks nicht ändern. Aber die Grafik und der Spaß sind absolute Spitze.«

(Erik Groß, Hannover)

▌»Gefällt mir sehr gut. Man fühlt sich wie bei einer Fernsehübertragung, die man selbst beeinflussen kann.« *(Michael Küppen, Bergheim)*



Jedi Knight



Technische Daten
Hersteller: LucasArts
Genre: 3D-Action
Vorabbericht: PC Player 5/97
Testbericht: PC Player 12/97

Inhalt: Mit dem präzisen Feinschliff seines Laserschwerts würde der heldenhafte Jüngling zum Helden jeder Wursttheke mutieren. Aber statt Geflügel-Mortadella wollen ein paar dunkle Jedi-Ritter aufgeschnitten werden. Das Star-Wars-Universum liefert den Story-Hintergrund für diese 3D-Shooter, der neben wüsten Ballerien mit Lichtsäbel und dicken Wummen auch clevere Macht-Mätzchen bietet.

Erwartung: Der durchwachsene 3D-Shooter Outlaws konnte die Euphoriewogen für Jedi Knight kaum bremsen. Schließlich genießt Publisher LucasArts in Deutschland kultige Verehrung. Außerdem sollte der Hauptkritikpunkt von Outlaws, die angestaubte Optik, durch eine neue 3D-Engine ausgemerzt werden. Dazu nehme man noch die Special-Edition-angeheizte Star-Wars-Hysterie des Jahres 1997, und schon ist die Erwartungshaltung so groß wie ein Todesstern.

Presse-Meinung: Allgemeine Erleichterung – vor allem mit 3Dfx-Karte sah Jedi Knight schick aus. Zur zeitgemäßen Optik kamen ansprechendes Leveldesign, professionelle Zwischensequenzen und eine motivierende Handlung – bei 3D-Shootern nicht gerade selbstverständliche Zutaten. Wochenend-Heimtester Volker Schütz sah sich mit einem ungewöhnlichen Problem konfrontiert: »Etliche Freunde belagerten rund um die Uhr mein Wohnzimmer«.

Händler-Meinung: »Nachfrage und Abverkauf waren anfangs gigantisch und haben sich danach auf einem konstant hohem Level eingependelt. Die Resonanz ist 100% positiv. Wieder einmal solide LucasArts-Qualität, ein sehr gutes Spiel!«

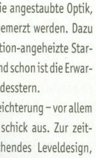
User-Meinung

▌»Ein sehr gelungenes Spiel, das mir als einziger 3D-Shooter seit Ewigkeiten auch im Einzelspielermodus Spaß gemacht hat.«

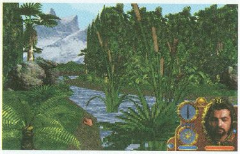
(Frank Fischer, Hanau)

▌»Sehr gutes Multiplayerspiel. Exzellente 3Dfx-Grafiken und abwechslungsreiches Leveldesign.«

(Jean-Daniel Schmid, CH-Fischbach)



Lands of Lore - Götterdämmerung



Technische Daten
Hersteller: Westwood / Virgin
Genre: Rollenspiel
Vorabbericht: PC Player 6/94
Testbericht: PC Player 11/97

Inhalt: Unter Verwandlungsanfällen leidender Jüngling sucht Gegenzauber zu lästigem Fluch. Änderung der äußeren Gestalt in Trampelmonster und Flitzechse erschwert Klamottenkauf und Dating-Chancen. Schwertschwingend und Zaubersprüche murmelnd hackt sich der Held durch unübersichtliche 3D-Areale.

Erwartung: Entwicklerteam Westwood hatte mit den beiden ersten Eye of the Beholder-Titeln und Lands of Lore 1 spaßige, unkomplizierte Rollenspiele vorgelegt. Nach jahrelangen Verzögerungen erwartete man sich von Lands of Lore 2 nicht nur aufgebohrte Technik, sondern auch unbeschwerte Spielbarkeit.

Presse-Meinung: Leichtes Entsetzen über die grobe Grafik. Player-Tester Volker Schütz sprach von der »größten Enttäuschung seit meinem Abiturzeugnis«. Durch vage Missionsziele und unübersichtliche Endlos-Levels blieb auch das Design hinter den Erwartungen zurück. Viele chaotische Echtzeit-Kämpfe, wenig klassische Rollenspiel-Tugenden.

Händler-Meinung: »Gigantischer Abverkauf anfangs, später ging nichts mehr. Nach der zweiten Anzeigen- und Kino-Kampagne wieder gesteigerte Nachfrage. Die Kundenresonanz war sehr gemischt: „Grafik veraltet", „Wofür die lange Entwicklungszeit?" auf der einen und „Endlich mal wieder ein geniales Rollenspiel" auf der anderen Seite.«

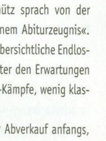
User-Meinung

▌»Erst war ich von der Grafik maßlos entäuscht, doch dann begann ich in der Spielwelt zu versinken. Durch das Miterleben des Fluchs indentifiziert man sich mit Luther mehr als mit einer erwürfelten Figur anderer Spiele. Das Spiel hat einige Schwächen, so zum Beispiel das erbärmliche Kampfsystem, die einkopierten Schauspieler, der „Tapetendschungel", die Jump-and-run-Elemente, etc.«

(Michael Düppen, Bergheim)

▌»Enttäuschende Grafik. Aber gute Atmosphäre, schöne Story.«

(Robert Harring, München)

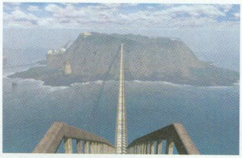


SIEMENS



Faxen und Surfen im Internet.
Mit der ISDN-PC-Karte von Siemens.
Die Datenautobahn ist die schnellste und vielleicht auch die spannendste Möglichkeit, um die Welt zu reisen. Mit Siemens I-Surf haben Sie Ihre Fahrkarte fürs Internet in der Tasche und im PC. Ergründen Sie das Internet, und erledigen Sie Ihre Geschäfte online. Sie versenden Faxe per Mausklick und lassen sich während Ihrer Abwesenheit vom integrierten Anrufbeantworter vertreten. Mehr über I-Surf erfahren Sie unter: 089/722-36694 http://www.siemens.de/pn/ke
I-Surf. So clever wie Sie.
DM 177,–*
ISDN SURF
by Siemens
Siemens. Communication unlimited.
*Unverbindl. Preisempfehlung (inkl. MwSt.).

Riven - The Sequel to Myst



Technische Daten
Hersteller: Red Orb
Genre: Adventure
Vorabbericht: PC Player 7/97
Testbericht: PC Player 11/97

Inhalt: Für die einen ist es das fesselndste Adventure der Welt, für die anderen eine interaktive Entdeckungstour von fünf Spielwelten mit fader Rätsel-Sättigungsbeilage. In königlichem Auftrag klickt und knobelt sich der Spieler durch den Nachfolger des Klassikers Myst. Magische Bücher dienen als Transportmedium, um die entschwundene Regentengattin Catherine im Lande Riven aufzustöbern.

Erwartung: Die Fortsetzung zum meistverkauften PC-Spiel der Geschichte ließ die Fachpresse relativ kalt. Kein Wunder: Das Phänomen Myst konzentrierte sich auf den US-Markt, wo bevorzugt Selten-Spieler Gefallen an den stilvollen Logeleien fanden. Die von allerlei lieblosen Clones des Ur-Produkts genervte Fachwelt erwartete ohnehin nur wenig Neues vom legitimen Thronfolger.

Presse-Meinung: Riven brach nicht mit der Tradition des Vorgängers und spaltete die Menschheit in Fans und Verweigerer. Jenseits höflicher Bewunderung ob der edlen HiRes-Kulisse gingen auch in unserer Redaktion die Meinungen auseinander.

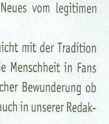
Roland Austinat fühlte sich »perfekt in eine völlig neue Welt entführt«, während das Fazit von Volker Schütz etwas lästerlich ausfiel: »Wer Dia-Abende mit Reinhold Messner für das Größte hält, dürfte hier die ultimative Erfüllung finden«.

Händler-Meinung: »Sehr hoher Abverkauf bis heute durch den Myst-Bonus. Interessanterweise ein Titel, der oft von Frauen und älteren Spielern gekauft wird. Die Kundenresonanz reicht von „Schlaftablette" bis „absolut genial".«

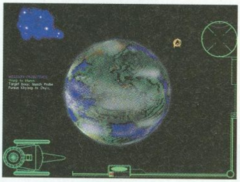
User-Meinung

▌»Sehr stimmungsvoll, ein würdiger Nachfolger.« *(Michael Kalus)*

▌»Ein Klick auf den richtigen von 1024 mal 768 Pixeln – und schon passiert was ...« *(Michael Kober, München)*



Starfleet Academy



Technische Daten
Hersteller: Interplay
Genre: SF-Simulation
Vorabbericht: PC Player 10/97
Testbericht: PC Player 11/97

Inhalt: Bevor Ihnen die Föderation ein teures Raumschiff anvertraut, müssen Sie die Prüfungsmissionen auf der Starfleet Academy bestehen. Videoauftritte der Star-Trek-Urgesteine Kirk, Chekov und Sulu versüßen den Uni-Alltag.

Erwartung: Man verlege eine Raumschiff-Flugsimulation ins Star-Trek-Universum – da kann doch eigentlich nichts schiefgehen? Trotz namhafter Lizenz blieben jedoch einige Unbekannte bei Interplays Langzeitprojekt. Wie stark würden diplomatische Elemente, Kommunikation und verschiedene Lösungsansätze die Spielbarkeit beeinflussen?

Presse-Meinung: Die 29 abwechslungsreichen Aufträge sorgten weitgehend für Motivation und Zufriedenheit. Auch wenn an Quickie-Abwechslung wie einen Instant-Raumschlacht-Modus gedacht wurde, erschließen sich alle Nuancen der Enterprise-Simulation bevorzugt erprobten Star-Trek-Fans. Unser Tester Roland Austinat gehört dazu: »Wer nicht bis zum 23. Jahrhundert warten will, sollte sich schleunigst in der Starfleet Academy einschreiben.«

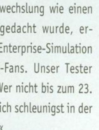
Händler-Meinung: »Wegen des Star-Trek-Bonus und den verfrühten guten Tests anfangs sehr guter Abverkauf, später immer noch ordentlich. Durch die komplett deutsche Version ist die Nachfrage nochmal angezogen; das Spiel erntet durch die Bank sehr gute Resonanzen.«

User-Meinung

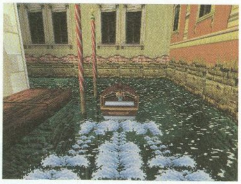
▌»Mein derzeitiger Weltraumfavorit – das ist echtes Star-Trek-Feeling.« *(Bernd Slominski, Essen)*

▌»Auch für Nicht-Trekkies wie mich ein tolles Spiel, interessant und abwechslungsreich.« *(Robert Nüßgen, Hattingen)*

▌»Sehr viele Sachen wurden versprochen, aber nicht gehalten. Einige Funktionen fehlen, und es ist zu wenig komplex. Für mich eine echte Enttäuschung.« *(Jean-Daniel Schmid, CH-Fischbach)*



Tomb Raider 2



Technische Daten
Hersteller: Eidos Interactive
Genre: Action-Adventure
Vorabbericht: PC Player 10/97
Testbericht: PC Player 12/97

Inhalt: Mit zwei ausladenen Brüsten ist schon weitaus größerer Unfug verkauft worden als dieses Computerspiel. Doch die weitgehend keimfreie, allenfalls für Gewaltexzesse anfällige Software-Welt wurde von der Charme-Offensive der virtuellen Ballerbraut Lara Croft kalt erwischt. Die kurvige Heldin kraxelt, ballert und rennt auch im zweiten Teil durch stattliche 3D-Welten.

Erwartung: Eidos-Messestände gehören dank der Menschenaufläufe verursachenden Auftritte von fleischgewordenen Lara-Models zu gut besuchten Schaubuden mit Rummelplatz-Charme. Folgerichtig wurde im Vorfeld von Tomb Raider 2 weniger über spielerische Nuancen gerätselt. Die Erwartungshaltungen konzentrierten sich eher auf das neue Outfit von Lara Croft.

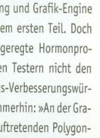
Presse-Meinung: Bei Abwechslung und Grafik-Engine gab es Fortschritte gegenüber dem ersten Teil. Doch die durch die fesche Heldin angeregte Hormonproduktion verschleierte bei unseren Testern nicht den Blick für anhaltende Steuerungs-Verbesserungswürdigkeit und wenig faire Stellen. Immerhin: »An der Grafik gibt es außer den teilweise auftretenden Polygonfehlern wenig auszusetzen«, attestierte Manfred Duy.

Händler-Meinung: »Ein Wahnsinns-Abverkauf – Lara Croft macht es eben möglich! Die Kundenresonanz war anfangs gemischt durch viele Probleme mit verschiedenen Grafikkarten. Nachdem diese Schwierigkeiten gelöst waren, gab es überwiegend Begeisterung.«

User-Meinung

▌»Nervender Kampfmodus durch eine wild schwenkende Kamera, die den Gegner garantiert aus dem Auge verliert, wenn er über einen herfällt. Trotzdem: eine berauschende 3D-Welt mit grandiosen Lichteffekten und motivierenden Puzzles. Die Level könnten etwas belebter sein.« *(Jürgen Veile, Berlin)*

▌»In meinen Augen ist es mehr ein Tomb Raider 1½, da es in Sachen Grafik und Sound eigentlich nicht viel Neues gibt. Abgesehen davon jedoch ein sehr gutes und motivierendes Spiel.« *(Frank Fischer, Hanau)*



Special: Spiele-Hype und Wirklichkeit

Hype '98

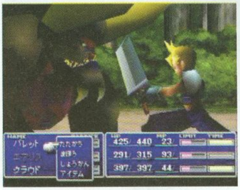
Die Programmierer schrauben schon fleißig an den nächsten Publicity-trächtigen Premium-Spielen. PC Player blickt in die Gerüchteküche und prognostiziert eine erste Hype-Liste für 1998.

Final Fantasy 7

Technische Daten

Hersteller: Eidos Interactive
Genre: Rollenspiel
Wird erwartet: Sommer '98

Inhalt: Die Rollenspiele der japanischen Firma Square genießen seit Jahren Kultstatus. Die einstige Nintendo-Hausmacht veröffentlichte ihr jüngstes Opus Final Fantasy 7 bislang nur für die Sony PlayStation. Das wegen schöner 3D-Kulisse, enormer Spielbarkeit, schräger Gags und origineller Actionsequenzen hochgelobte Komplexitätswunder erreichte binnen weniger Monate siebenstellige Verkaufszahlen. Als erstes Square-Rollenspiel soll der jüngste Hit auch für den PC umgesetzt werden. Eidos Interactive sicherte sich die Veröffentlichungsrechte; erwartet wird die Konvertierung im Sommer. Die PC-Version von Final Fantasy 7 soll drei CD-ROMs füllen, 3D-Karten unterstützen und komplett ins Deutsche übersetzt werden.



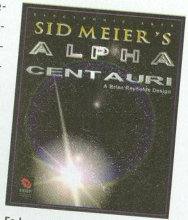
Es kommt von der PlayStation: Final Fantasy 7

Alpha Centauri

Technische Daten

Hersteller: Firaxis
Genre: Strategie
Wird erwartet: Herbst '98

Inhalt: Nach seinem Echtzeit-Ausflug in die Gefilde des amerikanischen Bürgerkriegs landet Sid Meier wieder da, wo ihn seine Fans am liebsten sehen: bei einem Aufbau-Stratategiespiel von Civilization-Kaliber. Alpha Centauri ist nach Andeutungen des Meisters eine Art inoffizieller Civ-2-Nachfolger im Weltraum. Federführender Designer neben Sid ist Brian Reynolds. Auch wenn noch keine Bilder freigegeben wurden, zählt Alpha Centauri zu den großen Hoffnungsträgern fürs nächste Weihnachtsgeschäft. Wenn sich Sid Meier seinem Meistergenre widmet, dann muß doch etwas Geniales dabei herauskommen - oder?



Es kommt von Sid Meier: Alpha Centauri

Grim Fandango

Technische Daten
Hersteller: LucasArts
Genre: Adventure
Wird erwartet: Sommer '98

Inhalt: Totgesagte leben länger: Das Adventure-Genre ist noch lange nicht am Boden. Wenn LucasArts sich der abgehalfterten Sparte annimmt, springen plötzlich wieder muntere Verkaufszahlen heraus: rund 20 000 Einheiten von Curse of Monkey Island gingen in den ersten Wochen alleine über deutsche Ladentische. Kein Wunder, daß sich jetzt schon Hoffnungen um das nächste Abenteuerspiel von LucasArts ranken. Designer Tim Schaeffer hat das spritzige Day of the Tentacle auf seiner Credits-Liste. Für Grim Fandango präsentiert er ein wunderbar abgedrehtes Szenario: Reiseleiter Manny Calavera nimmt im Jenseits die frischen Seelen in Empfang. Der ungewöhnliche Grafikstil zeigt sich vom mexikanischen Totenkult inspiriert. Schwarzer Humor und die Aussicht auf LucasArts-würdige Puzzles treiben die Erwartungshaltung nach oben.



Es kommt aus dem Jenseits: Grim Fandango

FIFA 98 - Special Edition?

Technische Daten
Hersteller: EA Sports
Genre: Sport
Wird erwartet: Sommer '98

Inhalt: Wie das nächste Fußballspiel von EA Sports heißen wird, steht noch in den Sternen. Aber vor dem turnusmäßigen Weihnachts-Release von FIFA 99 steht bekanntlich die Fußball-Weltmeisterschaft an. Die schöne teure Lizenz wurde bereits für FIFA 98 verwendet, aber dort stand die Qualifikation im Mittelpunkt. Angeblich basteln die Programmierer an einer Spezialversion des Spiels, die sich auf die Endrunde konzentriert, realistische Gruppenauslosungen berücksichtigt und mehr Präsentations-Schnickschnack bietet.
Ob sich spielerisch etwas ändert, steht nochnicht fest. Zu Redaktionsschluß war unklar, ob eine solche spezielle FIFA-Ausgabe zur Weltmeisterschaft erscheinen wird. Unsere Redaktions-Propheten tippen mal auf »ja«.

Command & Conquer 3

Technische Daten
Hersteller: Westwood
Genre: Echtzeit-Strategie
Wird erwartet: Jahreswechsel '98/'99

Inhalt: Alarmstufe Rot war ja schön und gut. Des Spieles Kern ist aber immer noch die alte Engine von Vorgänger Command & Conquer. Mit dem dritten Teil der Reihe will Westwood mehr Neuland betreten: C&C Tiberian Sun soll von Grund auf neu programmiert werden.
Der nächste Streich der Echtzeit-Gurus aus Las Vegas wird noch als Geheimsache behandelt; entsprechend spärlich sind Detailinfos und Bilder.



Diablo 2

Technische Daten
Hersteller: Blizzard
Genre: Action-Rollenspiel
Wird erwartet: Herbst '98

Inhalt: Die etwas husch-husch hinprogrammierte Erweiterungs-CD Hellfire ist ein netter Pausenfüller für Diablo-Fans. Den Appetit auf einen richtigen Nachfolger zum Action-Rollenspielhit mit BattleNet-Anbindung haben wir uns damit nicht verdorben. Exklusive Vorab-Infos über das mit entsprechender Spannung erwartete Diablo 2 finden Sie in der Blizzard-Story in dieser Ausgabe.

Duke Nukem Forever

Technische Daten
Hersteller: 3D Realms
Genre: 3D-Action
Wird erwartet: Frühjahr '98

Inhalt: Quake 2 ist draußen, aber Half-Life, Unreal und Daikatana haben Weihnachten '97 verpaßt. Da stehen uns ja einige bleihaltige Monate mit 3D-Shootern bevor, zumal sich Duke Nukem Forever als Hecht im Karpfenteich entpuppen könnte. Technisch modernisiert (Stichwort »Quake-2-Engine«) und mit bekannt spritzig-humorvollem Leveldesign soll der harte Serienheld erneut mit unartigen Aliens aufräumen. Sir Duke geht erstmals 3D-Karten-unterstützt an den Start.



Es kommt herb & heftig: Duke Nukem Forever

Tomb Raider 3

Technische Daten
Hersteller: Eidos Interactive
Genre: Action-Adventure
Wird erwartet: Herbst '98

Inhalt: Mit offiziellen Terminen hält sich Hersteller Eidos noch zurück, aber daß im Laufe des Jahres ein 3. Tomb-Raider-Spiel erscheinen soll, gilt als relativ wahrscheinlich. Mit der nächsten Episode dürfte sich einiges ändern. Einige Programmierer vom Ur-Tomb-Raider-Team haben inzwischen Entwicklerteam Core Design entlassen. Außerdem munkelt man, daß nach den Verbesserungen von Tomb Raider 1 auf 2 beim dritten Teil weitaus größere Veränderungen anstehen. Fräulein Croft bekommt mutmaßlich eine komplett neue Grafik-Engine spendiert. (hl)


F22
RAPTOR
LOCKHEED MARTIN
FIGHTER SERIES
OFFIZIELLE LOCKHEED MARTIN EDITION
REALISTISCHE KAMPAGNEN MIT DYNAMISCHEM VERLAUF
WAGEN SIE DIE KONFRONTATION IM INTERNET MIT ÜBER 100 PILOTEN PER NOVAWORLD.NET
LAN NETZWERKMODUS FÜR BIS ZU 16 SPIELER
DOLBY SURROUND SOUND
BEEINDRUCKENDE SPEZIALEFFEKTE
UMFANGREICHER FUNKVERKEHR
VON ECHTEN F22 TEST-PILOTEN GETESTET
FOTOREALISTISCHE LUFT-, SEE- UND BODENZIELE
SPEKTAKULÄRE GRAFIKEN MIT GROUND SMOOTHING
GOLD PLAYER
81% (1/98)
76% (1/98)
GAMESTAR
84% (1/98)
...ABER WIR KÖNNEN NOCH VIEL MEHR.
NOVALOGIC
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70 • Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94
© 1997 NOVALOGIC, INC. ALL RIGHTS RESERVED. F-22, RAPTOR AND NOVAWORLD ARE TRADEMARKS AND NOVALOGIC AND THE NOVALOGIC LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OF NOVALOGIC, INC. LOCKHEED MARTIN, THE LOCKHEED MARTIN STAR LOGO, SKUNK WORKS AND THE SKUNK LOGO ARE TRADEMARKS OF THE LOCKHEED MARTIN CORPORATION AND ARE USED UNDER LICENSE TO NOVALOGIC, INC. SURROUND SOUND DECODING HARDWARE REQUIRED FOR DOLBY SURROUND SOUND. DOLBY IS A TRADEMARK OF DOLBY LABORATORIES LICENSING CORPORATION.
FUNSOFT



Solange man zurückdenkt, so lange träumt der Mensch vom Fliegen. Doch wer hoch hinaus will, der kann bekanntlich sehr tief fallen. Kann – muß aber nicht. Sabre Ace lehrt Sie, die Lüfte zu erobern und heilen Fußes auf festen Boden zurückzukehren. Am Steuerknüppel eines Kampfjets gilt es, Schritt

Sabre Ace unterstützt den Sidewinder Force Feedback Pro von Microsoft!


HEN NICHT IN DIE WIEGE GELEGT.
S HAT ER VON ANFANG AN
EHERRSCHT.
SABRE ACE
EAGLE
interactive
Virgin INTERACTIVE
für Schritt Instrumente und Maschine zu kontrollieren. Erst dann warten höhere Aufgaben am Himmel über Korea. Und nur keine Angst, runter ist noch jeder gekommen.
MICROSOFT
SIDEWINDER
Force Feedback Pro
SABRE
ACE
KONFLIKT ÜBER KOREA

PC PLAYER LESER TOP 20

NOVEMBER 1997

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
NEU 1	(NEU)	JEDI KNIGHT	LucasArts
2	(1)	DUNGEON KEEPER	Electronic Arts
3	(2)	C&C 2: ALARMSTUFE ROT	Westwood/Virgin
NEU 4	(NEU)	Age of Empires	Microsoft
5	(16)	Anstoss 2	Ascaron
6	(5)	Diablo	Blizzard
7	(9)	Baphomets Fluch 2	Virgin
8	(4)	Comanche 3	Novalogic
9	(13)	Tomb Raider	Eidos
10	(6)	Indiziertes Spiel	Virgin
11	(12)	Master of Orion 2	Microprose
12	(11)	Hexen 2	Activision
13	(3)	Indiziertes Spiel	CDV
14	(15)	Civilization 2	Microprose
15	(18)	Total Annihilation	GT Interactive
16	(17)	Die Siedler 2	Blue Byte
17	(7)	Earth 2140	Topware
18	(10)	Indiziertes Spiel	3D Realms
19	(–)	Need for Speed 2	Electronic Arts
NEU 20	(NEU)	NHL '98	EA Sports

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum November 1997.

Verkaufs-Charts

Platz	Vormonat	Titel	Hersteller
1	(NEU)	Tomb Raider 2	Eidos
2	(NEU)	F1 Racing Simulation	Ubi Soft
3	(1)	Age of Empires	Microsoft
4	(NEU)	Curse of Monkey Island	LucasArts
5	(3)	Flight Simulator 98	Microsoft
6	(2)	Lands of Lore: Götterdämmerung	Westwood
7	(4)	Riven	Red Orb
8	(19)	Die Siedler 2 Gold Edition	Blue Byte
9	(NEU)	FIFA Soccer 98 – WM-Qualifikation	EA Sports
10	(5)	Jedi Knight	LucasArts
11	(8)	Anstoss 2	Ascaron
12	(NEU)	Hercules	Disney Interactive
13	(12)	C&C 2: Alarmstufe Rot	Westwood/Virgin
14	(6)	Panzer General 3D	SSI
15	(14)	NHL 98	EA Sports

Quelle: Media Control. Erhebungszeitraum: 16.–30. November 1997

Die beliebtesten Spielehersteller

Platz	Vormonat	Hersteller	Web
1	(–)	LucasArts	www.lucasarts.com
2	(1)	Westwood	www.westwood.com
3	(2)	Bullfrog	www.bullfrog.ea.com
4	(5)	Virgin	www.vie.com
5	(–)	Microprose	www.microprose.com

Quelle: Leserzuschriften an die Redaktion PC Player. Erhebungszeitraum: November 1997.

Ihre Stimme zählt! Jeden Monat starrt die Software-Industrie gebannt auf das Votum der PC Player-Leser. Um eine möglichst repräsentative Auswertung zu erhalten, zählen wir auch auf Ihre Stimme! Nur schnell die entsprechende Postkarte in der Heftmitte ausfüllen, Briefmarke drauf und ab damit – je mehr Leser sich beteiligen, desto aussagekräftiger das Ergebnis.

PC PLAYER – DAS TEST-MAGAZIN FÜR PC-SPIELE

CHEFREDAKTEUR
Heinrich Lenhardt (hl)
verantwortlich im Sinne des Presserechts

BERATER DER CHEFREDAKTION
Ralf Müller

REDAKTION
Roland Austinat (ra), Manfred Duy (md), Henrik Fisch (hf), Udo Hoffmann (uh), Thomas Köglmayr, ltd. Redakteur (tk), Philipp Schneider (ps), Martin Schnelle (mash), Volker Schütz (vs)

MITARBEITER DIESER AUSGABE
Stephan Fabel (Internet), Markus Krichel, Thierry Miguet, Monika Stoschek (ms)

CD-ROM-REDAKTION
Henrik Fisch, Thomas Köglmayr

CHEFIN VOM DIENST
Susan Sablowski

TEXTCHEFIN
Barbara Schwaiger (freie Mitarbeiterin)

REDAKTIONSASSISTENZ
Stefanie Kußeler

LAYOUT UND GRAFIKEN
Journalsatz GmbH

TITEL
Artwork: Blizzard
Gestaltung: Journalsatz GmbH

FOTOGRAFIE; FOTOS
Josef Bleier; ATP/A. Beil

GESCHÄFTSFÜHRUNG
Martin Aschoff, Dr. Rüdiger Hennigs

ANSCHRIFT DES VERLAGS
WEKA Consumer Medien GmbH
Gruber Straße 46a, 85586 Poing,
Postfach 1129, 85580 Poing,
Telefon: (0 81 21) 951-0, Telefax: (0 81 21) 951-296,
Internet: www.pcplayer.de, BTX: DMV#

VERLAGSLEITUNG
Helmut Grünfeldt

ANZEIGENVERKAUF
Anzeigenleitung: Alan Markovic (verantwortlich für Anzeigen)
Mediaberatung PLZ-Gebiet 6-9, Österreich, Schweiz:
Christoph Knittel, Tel. (0 81 21) 951-270,
Mediaberatung PLZ-Gebiet 0-5: Natalie Regnault, (0 81 21) 951-273,
Markenartikel: Christian Buck (0 81 21) 951-106,
DMV-Verlagsbüro Eschwege, Postfach 1236, 37252 Eschwege,
Computerkunden PLZ-Gebiet 0-5 Thomas Goldmann, Tel. (0 56 51) 92 93-90

ANZEIGEN-DISPOSITION
Edith Hufnagel, Tel. (0 81 21) 951-474

PRODUKTIONSLEITUNG
Otto Albrecht

DRUCKVORLAGEN
Journalsatz GmbH, Dornacher Str. 3a, 85622 Feldkirchen

VERTRIEBSLEITUNG MARKETING/BETRIEB
Gabi Rupp

VERTRIEB
MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG
Breslauer Str. 5, Postfach 11 23, 85386 Eching, Tel. 089/319060

DRUCK
Druckerei E. Schwend GmbH & Co. KG,
Postfach 10 03 40, 74503 Schwäbisch-Hall

ISSN-Nummer 0943-6693

SO ERREICHEN SIE UNS:

Abonnementverwaltung:
PC Player Abo-Verwaltung, CSJ, Postfach 140220, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15

Abonnementpreise:
Inland: 12 Ausgaben DM 72,– (PC Player); DM 129,60 (PC Player plus)
Inland: 6 Ausgaben DM 64,80 (nur PC Player plus)
Studentenpreis: 12 Ausgaben DM 62,– (PC Player); DM 110,40 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 12 Ausgaben DM 96,– (PC Player); DM 153,60 (PC Player plus)
Europäisches Ausland: 6 Ausgaben DM 76,80 (nur PC Player plus)
EG-Länder: zuzüglich 7% MWSt., Außereuropäisches Ausland auf Anfrage

Bankverbindung:
Postbank München, BLZ: 700 100 80, Konto: 405 541 807

Abonnementbestellung Österreich:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben ÖS 600,– (PC Player); ÖS 1020,– (PC Player plus)
Alpha Buchhandels GmbH, Neustiftgasse 112, A-1070 Wien
Tel.: (02 22) 522 63 22, Fax: (02 22) 522 63 22-20

Abonnementbestellung Schweiz:
Abonnementpreis: 12 Ausgaben
sFr 72,– (PC Player); sFr 129,60 (PC Player plus)
Thali AG, Industriestrasse 14, CH-6258 Hitzkirch
Tel.: (041) 917 01 11, Telefax (041) 917 28 85

Einzelheftbestellung:
PC Player Leserservice, CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Tel.: (089) 202 402-50, Fax: (089) 202 402-15
Bestellung nur per Bankeinzug oder gegen Verrechnungsscheck möglich

Höchste Einschaltquoten

RTL2

die RTL2-Mega Games für Ihren PC



Simulations

Grandprix 2
Formula One Grand Prix 2 ist eine Rennsport-Simulation, die neue Dimensionen der Realitätsnähe und Detailtreue erreicht. Holen sie tief Atem, bringen sie den Motor auf Touren, betätigen Sie die Kupplung, legen sie den ersten Gang ein und machen sie sich bereit das Rennen gegen die weltbesten Grand-Prix-Fahrer aufzunehmen.
© 1995 MicroProse

ATF Gold
ATF Gold ist eine der besten Multiplayer-Luftkampfsimulationen optimiert für Windowsi95. Es besteht aus dem preisgekrönten Spiel "Advanced Tactical Fighters" und dem Zusatzspiel ÑNATO Fighters Mit ATF Gold erleben Sie schon heute den Luftkampf des 21. Jahrhunderts.
© 1997 Electronic Arts

EF 2000
Der EuroFighter 2000 ist das Flugzeugprojekt für das nächste Jahrtausend. Fliegen Sie in dieser erstklassigen Simulation den EF 2000 und bekämpfen Sie Ihre Gegner in atemberaubenden Manövern mit einzigartig realistischen Luftkampftaktiken.
© 1995 Ocean of America, Inc. © 1995 Digital Image Design.
ISBN 3-85323-290-6

Überall im guten Fachhandel



für nur 79,95 DM*

Science Fiction

Crusader
Sie sind ein abtrünniger Silencer, der es mit dem mächtigen World Economic Konsortium aufnimmt. Nur Ihr Instinkt, Ihre schnelle Reaktion und Ihre Feuerkraft können Sie heil durchbringen. Erkunden Sie 10 Missionen mit jeweils mehreren Ebenen, bekämpfen und besiegen Sie Ihre listigen Widersacher.
© 1996 ORIGIN Systems, Inc.

Wing Commander IV – Der Preis der Freiheit
Wing Commander IV kombiniert einen spannungsgeladenen Hollywood-Film, dessen Dreharbeiten mehrere Millionen Dollar gekostet haben, mit einer meisterhaften Weltraumkampf-Flugsimulation. Der Frieden wird von mysteriösen Piraten gestört – Zeit für Sie, den Kampf zur Rettung der Menschheit aufzunehmen.
© 1995 Origin Systems, Inc.

Privateer 2 – The Darkening
Ser Arris wurde nach dem Absturz seines Raumfrachters in einen langen künstlichen Schlaf versetzt Nach seiner Genesung wurde er während eines Angriffs auf das Krankenhaus entführt. Durch viel Geschick konnte er entkommen und durchstreift nun die Galaxis auf der Suche nach seiner Identität...!
© 1996 Origin Systems, Inc.
ISBN 3-85323-289-2

MEDIA PUBLISHING AN ENTERTAINMENT COMPANY

Im Vertrieb von KOCH Media

* unverbindliche Preisempfehlung

Pro Design, München

Roland Austinat



Kürzel: ra
Alter: 27
Geburtsort: Essen
Lieblings-Reiseland: USA

Umzug sei Dank: In meinem und Udos neuem Büro läßt sich die Temperatur gleich an drei Heizkörpern einstellen – vorbei das zähe Ringen ums Thermostat. Kummer bereitet mir jedoch die tägliche Nahrungsaufnahme: Kein Pizzadienst traut sich nach Poing und die Redaktionsküche steht noch am alten Standort Feldkirchen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Oddworld: Abe's Oddysee
- Fallout
- Ceremony of Innocence

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Black Peppercorns: Tumbling Ground

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Richard Rohr: Das Enneagramm

Manfred Duy



Kürzel: md
Alter: 36
Geburtsort: Singen
Lieblings-Reiseland: Schottland

Seit Wochen bekniete ich das Münchner Finanzamt per Telefon, mir doch bitte noch einen weiteren »allerletzten« Aufschub für meine längst überfällige Steuererklärung von 1996 zu gewähren. Zur Erheiterung der Redaktion berief ich mich (ungeachtet aller Strategiespiel-Erfahrungen) dabei auf angebliche »Probleme mit dem Steuerprogramm«.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Lords of Magic
- C&C2: Vergeltungsschlag
- Panzer General 3D

Zur Zeit in meinem CD-Player:
They might be Giants: Flood

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Ken Follett: Der dritte Zwilling

Udo Hoffmann



Kürzel: uh
Alter: 29
Geburtsort: Essen
Lieblings-Reiseland: Irland

Zwei Monate Redakteur – meine ersten Erfahrungen: Keine BWL-Vorlesung konnte mich auch nur annähernd auf die brutale Realität vorbereiten. Schwere Verantwortung als Spieletester, Auseinandersetzungen mit erbosten Pressesprechern, tiefer Kulturgraben zwischen NRW und Poinger Voralpen-Glühen.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- F1 Racing Simulation
- Curse of Monkey Island
- Dark Earth

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Genesis: Selling England by the pound

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Michael Ondaatje: Der englische Patient

Thomas Köglmayr



Kürzel: tk
Alter: 33
Geburtsort: München
Lieblings-Reiseland: USA

Wenn ich in nächster Zeit noch eine einzige Kiste sehe, fange ich an zu schreien. Nicht weniger als fünfmal durfte ich in den letzten zwei Monaten umziehen: privat, geschäftlich und mit Freunden. Im nächsten Leben komme ich als kleiner Schwächling auf die Welt. Immerhin sind jetzt alle da, wo sie hingehören – ich hoffe, dort bleiben sie auch für die nächste Zeit.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Diablo Hellfire
- Fallout
- Comanche 3

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Judas Priest: British Steel

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Das Handbuch der Fritz-ISDN-Card

Heinrich Lenhardt



Kürzel: hl
Alter: 32
Geburtsort: Frankfurt/M.
Lieblings-Reiseland: USA

Der Redaktionsumzug von Feldkirchen nach Poing war eigentlich schon spannend genug: Tage ohne Telefon, entschwundene Kartons und Netzwerk-Irritationen sorgten für Kurzweil im Verlagsgebäude. Die langwierige Pendelei vom Münchner Westen in die Poing-Pampa macht mich indes kirre: Im Vergleich zum Mittleren Ring ist Carmageddon ein Kinderspiel.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- FIFA 98
- Age of Empires
- NHL Open Ice

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Queen: Queen rocks

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
John Grisham: The Chamber

Philipp Schneider



Kürzel: ps
Alter: 17
Geburtsort: München
Lieblings-Reiseland: England

Von den wohlwollenden Worten eines Kollegen willenlos gemacht, sah ich mich zur Anschaffung eines Laserdisc-Players gezwungen.
Nur Minuten später packte mich der Kaufrausch, und kein Münchner Geschäft war vor mir sicher. Jetzt warte ich schon seit Wochen auf das bestellte »Men in Black«.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Quake 2
- Civilization 2
- Diablo

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Prodigy: Firestarter

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
Terry Brooks: Das Schwert von Shannara

Martin Schnelle



Kürzel: mash
Alter: 27
Geburtsort: Hagen/NRW
Lieblings-Reiseland: Irland

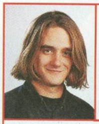
Auch am Hause Schnelle ging die Weihnachtszeit nicht ungeschehner Dinge vorbei: Nachdem seit einiger Zeit eine 3Dfx-Karte in meinem Rechner werkelt, kommt jetzt endlich die passende Flugsimulations-Software. Fehlt nur noch ein Pentium II-Prozessor im heimischen Cockpit. Wer braucht schon einen Weihnachtsbaum...

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Longbow 2
- Heavy Gear
- Balance of Power

Zur Zeit in meinem CD-Player:
Saga: The Works

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
J.+G. Braun: Der Irrtum des Großen Zauberers

Volker Schütz



Kürzel: vs
Alter: 20
Geburtsort: Homberg
Lieblings-Reiseland: Nordhessen

Zur Zeit nerve ich meine Kollegen mit dem Subwoofer-System, das Roland (der vorsichtshalber ans andere Ende des Gebäude gezogen ist) installiert hat. Die heimelige Quake 2-Soundkulisse kennt die Redaktion mittlerweile in und auswendig. Nur mein Strafzettel-Bodycount als Folge ländlicher Radarfallen sollte langsam reduziert werden.

Zur Zeit auf der Privat-Festplatte:
- Quake 2
- Curse of Monkey Island
- indiziertes Spiel

Zur Zeit in meinem CD-Player:
- Metallica: Re-load

Zur Zeit auf meinem Nachttisch:
- Douglas Adams: Der lange dunkle Fünf-Uhr-Tee der Seele



IN DER UNTERWELT GIBT'S NUR PLATZ FÜR EINEN HELDEN. HERCULES. DAS SPIEL.



WO HERCULES AUFTAUCHT, FLIEGEN DIE FETZEN. MIT DEM ZAUBERSCHWERT UND DER KRAFT EINES GIGANTEN ZEIGT ER DER UNTERWELT, WO'S LANGGEHT. EIN ACTION-SPIEL AUF 10 GÖTTLICHEN LEVELS MIT PACKENDEN ÜBERRASCHUNGEN. UND DU MITTENDRIN. DIE DEMO CD-ROM MIT AUSSCHNITTEN AUS ALLEN SPIELEN GIBT'S FÜR 5.- DM BEI DISNEY INTERACTIVE, POSTFACH 80 02 09, 81602 MÜNCHEN. WEITERE INFOS ZUM DISNEY INTERACTIVE PROGRAMM ÜBER HOTLINE (069) 297 77 77. WWW.DISNEY.DE.

DISNEY INTERACTIVE

AUCH ERHÄLTLICH FÜR PlayStation

So werten wir

Kritisch, kompetent und gründlich: In den Testlabors von PC Player trennen sich schöne Spiele von faden Festplatten-Verschmutzern. Unser Bewertungskasten ist mit Informationen vollgepackt.

Diese Software-Grundlage braucht der Testkandidat.

Auf welche Version beziehen sich unsere Wertungen?

Der Name der Firma, die das getestete Spiel veröffentlicht.

Auflistung der 3D-Standards, die unterstützt werden.

Ist das Programm auch ohne Fremdsprachen-Kenntnisse spielbar?

Laut Hersteller das minimale System, welches das getestete Programm benötigt.

Wieviel menschliche Spieler können gleichzeitig antreten?

Laut unserer Redaktion das minimale System, das Sie haben sollten, damit das Spiel vollen Spaß bringt.

Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Marktpreise können nach unten abweichen.

PC Player Spiele-Test

Hersteller:	WEKA-Soft
Testversion:	Beta vom Januar '98
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: 3Dfx, Matrox Mystique
Hardware, minimum: Pentium/90, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 16 MByte RAM, 3Dfx-Karte, 4 MByte Video-RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	100	Sound:	30
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	50

Spielspaß: 98

GRAFIK: Schöne Aussichten oder häßliches Geruckel? Die »Grafik«-Wertung verrät Ihnen, wie es um die visuellen Reize des besprochenen Spiels bestellt ist.

SOUND: Hier gibt es Punkte für spannende Soundeffekte und mitreißende Musik, die zum Geschehen paßt. Komposition und Technik beeinflussen die Punktzahl mächtig.

EINSTIEG: Aller Anfang ist schwer. Muß aber eigentlich nicht sein. Je höher die »Einstieg«-Wertung, desto schneller kommen Sie mit dem getesteten Programm zurecht.

KOMPLEXITÄT: Abteilung »Verfallsdatum«: Viele abwechslungsreiche Level, Varianten oder ein Editor sind die Schlüssel zu einer hohen Komplexitäts-Wertung.

STEUERUNG: Im Idealfall ist sie so leckerleicht, daß sich das Programm fast von selber spielt. Mit undurchsichtigen Options-Wüsten erntet der Kandidat hingegen wenig Punkte.

MULTI-PLAYER: Wie hoch ist der Zusatz-Lustgewinn, wenn mehrere menschliche Spieler antreten? Unsere »Spielspaß«-Wertung bezieht sich explizit auf die Solo-Spielfreude!

SPIELSPASS: Auf den Punkt gebracht: Am Ende des Tages kommt es auf die »Spielspaß«-Wertung an. Egal, wie toll die Grafik ist oder was der Sound hergibt – der Spielspaß bleibt ausschlaggebend für die Kaufentscheidung. Ist das geprüfte Programm ein Motivationskünstler, oder regt es so wenig an wie eine Topflappen-Strickanleitung? Der Spielspaß wird fein auf einer Skala von 1 bis 100 bewertet, um möglichst gut mit anderen Spielen vergleichen zu können. Der Feinschliff (»72, 73 oder 74?«) wird auf einer Redaktionskonferenz besorgt, bei der alle Spieletester diese Wertung gemeinsam verabschieden.

die drei gebote

PC Player hat sich drei Leitsätze auf die Fahne geschrieben, die bei jedem Test beherzigt werden.

»No Hype«

Keinen Respekt vor großen Namen. Bloß weil ein Spiel seit Jahren in aller Munde ist, muß es nicht automatisch ein Meisterwerk werden. In PC Player gibt es auch keine fragwürdigen Exklusiv-Deals, bei denen noch vor Beginn des Testvorgangs bestimmte Wertungen in Aussicht gestellt werden.

»Aktualität ist gut, Seriosität ist besser«

Um Sie möglichst aktuell über neu erscheinende Spiele zu informieren, testen wir manchmal auch Vorabversionen und Betas. Die müssen allerdings wirklich testreif sein. Sollten noch eklatante Mängel in einer »testfähigen« Version bestehen, die angeblich noch bereinigt werden, dann schieben wir die Besprechung im Zweifelsfalle um einen Monat und warten auf die Endversion.

»Play hard«

Ein PC-Spiel ist in der Regel eine 100-Mark-Investition; also eine Größenordnung, die man nicht leichtfertig verplempern möchte. Die Tests von PC Player sind sachlich-streng, damit Sie kein Geld für Mittelmaß und Murks vergeuden. Sprich: Unser Wertungsspektrum fängt nicht erst bei 70 Punkten an. Damit es bei aller Härte fair zugeht, wird jedes Programm von einem Tester beurteilt, der das entsprechende Genre schätzt und kennt.

10 = katastrophal
20 = schlecht
30 = enttäuschend
40 = mäßig
50 = durchschnittlich
60 = ordentlich
70 = gut
80 = sehr gut
90 = genial
100 = perfekt

PC Player wertet generell auf einer Skala von 1 bis 100. Bei den kleineren Sub-Wertungen wie Grafik, Sound und so weiter beschränken wir uns auf Zehner-Schritte. Die Spielspaß-Wertungen werden hingegen in Redaktionskonferenzen auf den Punkt genau zurechtgeschmirgelt.

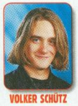
PC PLAYER INDEX

1998 FEBRUAR

Die Reihenfolge der Spiele richtet sich nach der Punkte-Wertung im Test. Schneiden zwei Spiele mit der gleichen Punktzahl ab, wird alphabetisch geordnet.
Ein Strich bei einem der Redakteure bedeutet lediglich, daß dieser das Spiel nicht oder nicht lange genug gesehen hat, um sich eine eigene Meinung zu bilden.













Spielename	Genre	Punkte	Heinrich Lenhardt	Roland Austinat	Volker Schütz	Manfred Duy	Martin Schnelle	Udo Hoffmann	Seite
GOLD PLAYER Wing Commander: Prophecy	Actionspiel	85	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	86
GOLD PLAYER Quake 2	Actionspiel	83	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	76
GOLD PLAYER Red Baron 2	Flugsimulation	80	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	138
Lords of Magic	Strategiespiel	79	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	146
Ultimate Race	Rennspiel	79	–	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	100
Balance of Power	SF-Simulation	78	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★★	102
Journeyman Project 3	Adventure	77	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	150
Flight Unlimited 2	Flugsimulation	74	★★★	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	142
pod: Back to Hell	Rennspiel	74	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	162
War Wind 2	Strategiespiel	70	★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	174
Test Drive 4	Rennspiel	68	★★★	★★★	–	★★★	–	★★★★	98
NHL Open Ice	Sportspiel	65	★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★	★★★	164
F/A 18 Korea	Flugsimulation	64	★★	★★★	★★	★★★	★★★★	★★★	144
Balls of Steel	Flipper	63	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★	172
Daggerfall: Battlespire	Rollenspiel	62	★★★	★	★★★★	★★★	★★	★★★	170
Final Liberation	Strategiespiel	61	★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	166
Politica	Strategiespiel	61	★★★	★★★	–	★★	★★	★★★★	152
GNAP	Adventure	59	–	★★★	★★★	★★	★★★	★★★	159
KKND Xtreme	Strategiespiel	59	–	★★	★★★	★★★	★★★	★★★	92
Z: ExpansionSet	Strategiespiel	56	★★	★★	★★	★★★	★★	★★★	167
Montezuma – Der Fluch der Azteken	Actionspiel	55	★★★	★★	★★★	★★★	★★	★★★	153
Soda Offroad Racing	Rennspiel	53	★★★	★★	★★	★★★	★★	★★★	160
Birthright	Rollenspiel	46	★★	★★	★★★	★★★	★★★	★★	156
Dogday	Adventure	38	★★	★	★★	★★	★★	★★	154
Shadow Master	Actionspiel	37	–	★	★★	★★	★	–	169
Takeru	Adventure	37	★★	★★★	–	★★	★★	★★	158
Streets of SimCity	Rennspiel	31	★★	★★	★★	★★	★★★	★★	104
Winter Race 3D	Sportspiel	29	★★	★★	★★	★★	–	★	165
Rebel Moon Rising	Actionspiel	27	★	★	★	★	★★	★	85
Blaster	Actionspiel	26	★★	★	★★	★★	★★	★★	103
Sign of the Sun	Adventure	21	–	★	★★	★	★	★★	84
Ostfront	Strategiespiel	18	★	★	★	★	★	★	173
Skull, The	Actionspiel	13	★	★	★	★	★	★	163
World Wide Rally	Rennspiel	11	★	★	★	★	–	★	162
Suit, The	Actionspiel	8	★	★	★	★	★	★	163

Die Geschmäcker sind verschieden: Im Index können Sie herausfinden, wie gut oder schlecht Ihrem »Lieblingsredakteur« die monatliche Spieleauswahl gefällt. Daß Strategiefans einem Echtzeit-Spektakel gute Noten geben, ist klar. Begeistern sich selbst dem Genre eher neutral eingestellte Tester für ein solches Spiel, dürfen auch »Normalspieler« einmal einen Blick riskieren. Absolute Spitzentitel bekommen fünf Sterne, Durchschnittsware drei und absoluter Schund einen Stern. Die Zwischenstufen vier und zwei Sterne differenzieren diese Einteilung weiter.



Volker Schütz

»Best Buy«

aktuelle Kaufempfehlungen der Redaktion:

■ **Action:**
Jedi Knight (LucasArts)
Test in PC Player 12/97

■ **Action-Adventure:**
Oddworld: Abe's Oddysee (GT Interactive)
Test in PC Player 1/98

■ **Adventure:**
Curse of Monkey Island (LucasArts)
Test in PC Player 1/98

■ **Flipper:**
Pro Pinball Timeshock (Empire)
Test in PC Player 8/97

■ **Rennspiel:**
F1 Racing (UBI-Soft)
Test in PC Player 1/98

■ **Rollenspiel:**
Fallout (Interplay)
Test in PC Player 1/98

■ **Simulation:**
Longbow 2 (Jane's)
Test in PC Player 1/98

■ **Strategie (Runden):**
Panzer General 3D (SSI)
Test in PC Player 12/97

■ **Strategie (Echtzeit):**
Dark Reign (Activision)
Test in PC Player 11/97

■ **Sport:**
FIFA 98 (EA Sports)
Test in PC Player 1/98

spiele-test +++ spieletest +++ spiele-test +++ spieletest

start

Nische in Not

Wir leben in einer Zeit, in der man durch piepsende Digitalhaustiere Millionen verdient und mit elchgeschädigten Autos das komplette Programm abendlicher Comedysendungen bestreitet. Die Spieleindustrie sehnt sich nach der Eroberung der breiten Masse: Kanzelte nicht unlängst ein Nintendo-Boß die meisten Spiele als »zu kompliziert« ab? Bewegt sich die Software der Zukunft auf Tamagotchi-Niveau, um ja keinen kleinsten gemeinsamen geistigen Nenner zu überfordern?

Die unaufhörliche Ausweitung der Zielgruppe sorgt dafür, daß protzige Grafiken das Spieldesign und ominöse Werbebudgets ordentliche Programmierung ablösen. Gewünscht ist nur, was schick aussieht und der breiten Masse gefällt; Originalität oder gar intellektueller Anspruch sind unbekannte Begriffe. Da der ausschlaggebende Durchschnittsbürger nun aber im Regelfall wenig Ahnung von Spielen, geschweige denn seinem Computer hat, könnten die Entwicklungen der Zukunft entsprechend aussehen: rätselarme Adventures, blutfreie Actionshooter. An allen Ecken und Kanten wird geraspelt und gefeilt, bis jegliche Individualität ausgemerzt und langweiliger 08/15-Ramsch übriggeblieben ist. Charmante Nischenprodukte gehen im Meer durchgestylter Massenware unter.



Beispiel Blade Runner: Grafik und Spieltiefe verhalten sich immer stärker antiproportional.

Die neue Maxime lautet: leicht verdaulich, koffeinfrei und geschmacksneutral. In fünf Jahren prangt auf der Packung von »Blade Runner 3« vermutlich ein Button, der stolz verkündet »garantiert ohne Rätsel«, während »Quake 9« verspricht: »Ihr Charakter läuft, zielt und schießt vollautomatisch«. Angesichts dieses Trends ahnt man es: In Zukunft degeneriert der Computer zu einer Abart des Fernsehens. Nur die Randgruppe der wahren Spieler sehnt sich dann in die Zeit zurück, in der PC Player noch über Erfreuliches aus der Branche zu berichten wußte. Lesen Sie also dieses Heft, als wäre es Ihr letztes - schließlich weiß man nie, was der Markt in Zukunft bringt.

Ihr
Volker Schütz


DIE SEUCHE
SENTIENT
DER AUFBRUCH IN DIE UNENDLICHKEIT
FÜR WINDOWS ® 95
KOMPLETT DEUTSCH
www.psygnosis.com/de/sentient
PC CD ROM
PSYGNOSIS
© 1990-7 Psygnosis Ltd. Sentient, Psygnosis and the Psygnosis logo are trade marks or registered trade marks and © 1990-7 Psygnosis Ltd. ALL RIGHTS RESERVED.

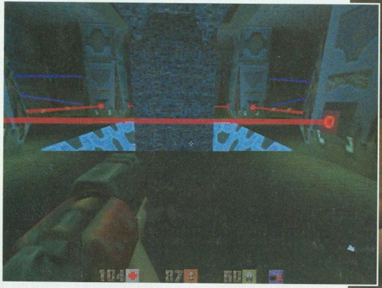
GOLD PLAYER

Actionspiel für Fortgeschrittene und Profis

Quake 2

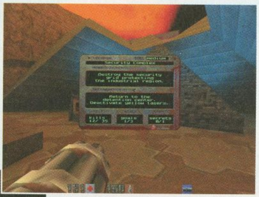


Wenn der Name »Quake 2« fällt, ziehen schwarze Wolken übers Land, Computerspieler versammeln sich am flackernden Monitor, tauschen Sagen und Legenden aus. Nun ist die Stunde Wahrheit gekommen, der neue 3D-Shooter von id Software ist endlich fertig.

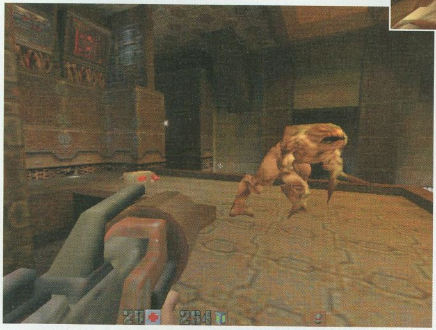


Laserschranken verlangen hektische Hüpf- und Krabbeleinlagen.

Es ist tatsächlich so gekommen, daß wir den Kurztest der Internet-Demo zu »Quake 2« durch einen ausführlichen Bericht ergänzen können. Die Sterne stehen scheinbar gut, die Götter der Indizierung waren bis jetzt gnädig. Eine englische Altersempfehlungs-Instanz hält den 3D-Shooter gar »geeignet ab 15 Jahren«. Damit der Verwunderlichkeiten nicht genug: »Quake 2« verfügt über eine Hintergrundgeschichte. Diese Tatsache allein ruft wahrscheinlich wenig Erstaunen hervor, doch kommt hinzu, daß die Story sogar einen Sinn ergibt und überdies in Form netter Rendersequenzen präsentiert wird. Die anfängliche Überraschung flaut allerdings relativ schnell ab, als sich herausstellt, daß einmal mehr Außerirdische mit von der Partie sind. Wenigstens hier befindet sich id auf vertrautem Gebiet. Diesmal greift die drollige Mutantenbrut vom Planeten Strogg – Sie ahnen es schon – die Erde an. Auch deren Beweggründe sind nicht die allerneuesten: Ausbeutung aller Mineralien, Vernichtung der Menschheit und so weiter. Das kann die lose Weltgemeinschaft der Homo sapiens aus verständlichen Gründen nicht hinnehmen und holt zum Gegenschlag aus. Mit einem riesigen Kampfschiff besucht eine Gruppe mutiger Space Marines die schleimigen Gesellen auf ihrem Heimatplaneten Strogg. Sinn und Zweck der Übung: den Extraterresten die Lichtlein auszublasen. Da die vor Ort installierten Verteidigungsanlagen dem irdischen Sternenkreuzer erbitterten Widerstand leisten, infiltriert ein einsamer Kämpfer die Tiefen der gegnerischen Basis, um dort das komplet-



Der Taschencomputer aktualisiert permanent Ihre Missionsziele.

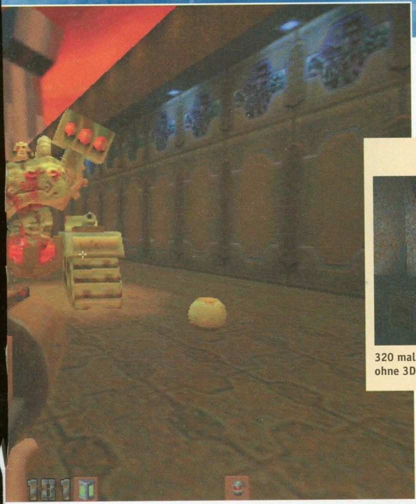


Verblüffend, was für Geschöpfe auf fremden Planeten aus der Kanalisation klettern.

ERSTE HILFE

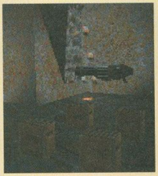
Kommen Sie nicht mehr weiter? Möchten Sie Server-Daten ändern und wissen nicht wie? Aktivieren Sie im Spiel mit der »^«-Taste (direkt unter »ESC«) die sogenannte Konsole, und geben Sie die untenstehenden Befehle ein.

- **Give All:** Sie erhalten das komplette Waffenarsenal.
- **God:** Unsterblichkeit wird aktiviert.
- **G_unlimited_ammo 1:** Munition satt..
- **No Clip:** Die Kollisionsabfrage für Wände, Decken und Böden wird ausgeschaltet.
- **Hand (1-3):** Entscheidet, in welcher Hand Ihr Charakter seine Waffe trägt (rechts/links/zentriert).
- **Map:** (plus Levelname) bringt Sie direkt in den angegebenen Level.
- **Userinfo:** Informiert Sie über den Status Ihres Charakters.
- **Timerefresh:** Gibt die Anzahl der »Frames per second« aus.
- **Cmdlist:** Listet alle weiteren Konsolen-Befehle auf.



Der erste Endgegner fährt mit großen Geschützen auf.

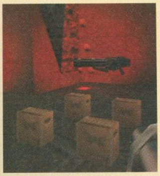
Grafik-Modi im Vergleich



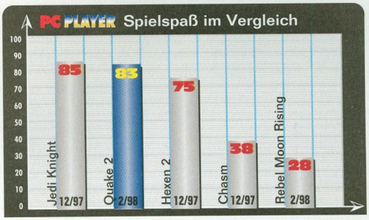
320 mal 200 Bildpunkte, ohne 3D-Karte.



640 mal 480 Bildpunkte, ohne 3D-Karte.



640 mal 480 Bildpunkte, mit 3D-Karte.



Die Grafik von Quake 2 ist revolutionär und der von Jedi Knight bei weitem überlegen. Letzteres verfügt allerdings über eine packende Atmosphäre, welche die nette Hintergrundgeschichte des neuen id-Produkts in den Schatten stellt. Technisch ist Quake 2 vorbildlich, zeigt im eigentlichen Spieldesign aber deutlichere Mängel als die Konkurrenz des Star-Wars-Imperiums. Hexen 2 mit einem Schwierigkeitsgrad, der selbst finsteren Schwarzmagiern bittere Tränen entlockt, fällt trotz abwechslungsreichen Leveln und Rollenspiel-Ansätzen hinter den beiden zurück. Die Schlußlichter Chasm und Rebel Moon Rising sind mit ihrer pixeligen Grafik und unfairen Gegnern keine ernsthaften Konkurrenten.

te Waffensystem lahmzulegen. Jener heldenhafte Selbstmordkandidat sind Sie. Als männlicher oder weiblicher Weltallsoldat hetzen (und kriechen) Sie durch über 40 Solo-Spieler-Level. Jede der Etappen umfaßt diverse Aufgaben, die von Ihrem Taschencomputer ausführlich erklärt werden. Um die zahlreichen Primär- und Sekundärziele zu erledigen, etwa die Entwässerung eines Kanals, die Blockierung eines Energiefeldes oder einfach die Zerstörung eines feindlichen Zentralrechensystems, reicht es nicht aus, mordend in einzelnen Leveln herumzustolpern. Ähnlich »Hexen 2« sind Ausgänge jeweils in zwei Richtungen begehbar, so daß Sie jederzeit zu einem schon absolvierten Schauplatz zurückkehren können und manchmal eben auch müssen. Hierbei sorgt besagter Taschencomputer dafür, daß Sie nicht planlos durch die Gegend irren, sondern immer Ihren Einsatz vor dem Auge behalten.

Leicht machen es Ihnen die rund zwei Dutzend verschiedenen Gegner allerdings nicht. Denn diese verfügen nicht nur über eine größere Anzahl Polygonen (und die daraus resultierenden Vorteile bei ihrer Animation), sondern zeichnen sich außerdem durch außergewöhnliche Intelligenz aus. Bombardieren Sie etwa einen scheinbar wehrlosen Enforcer von einem Vorsprung, entfleucht der zielstrebig auf einen Punkt unter Ihnen, um den Schüssen zu entgehen. Dieses Verhalten ist weit von dem kopflosen Rumgehüpfe der Population älterer 3D-Shooter entfernt.

Nur mit Taktik und Schnelligkeit bleibt man den cleveren Monstern überlegen. Einem wutentbrannten Gladiator (Cyborg mit montierter Railgun) entkommen Sie nicht durch wilde Feuerstöße, ein Berserker läßt sich von einer einzelnen Rakete nur wenig irritieren. Behilflich ist Ihnen in jedem Fall auch der praktische Rucksack. In diesem dürfen Sie Gegenstände durch die Gegend tragen, um sie dann an passender Stelle zu aktivieren. Verbesserungen technischer Art erkennen Sie deutlich an der Grafik-Engine. Die zugegebenermaßen tristen Räume des Vorgän-

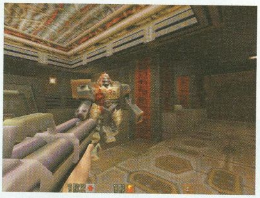
Martin Schnelle ★★★★

Quake 2 ist für Einzelspieler eine Zierde seiner Zunft. Die Gegner agieren geschickt, die Zwischensequenzen erzählen eine interessante Story. Solange man alleine spielt, herrscht eitel Sonnenschein.

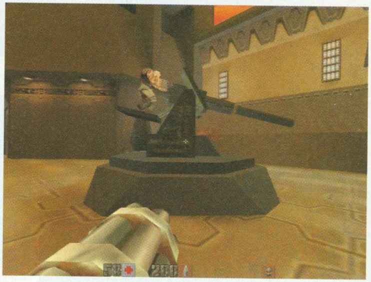
Doch dann installierten wir das Spiel auf mehreren PCs, um die Multiplayer-Tauglichkeit auszukundschaften. Zunächst können Sie nur in den normalen Levels meucheln, spezielle Deathmatch-Missionen gibt es nicht. Einen Kooperationsmodus finden Sie ebensowenig. Was aber am meisten stört, ist das Hängenbleiben an Ecken und Kanten. Sie können nicht einfach um Winkel herum»strafen«, ohne in Gefahr zu laufen, plötzlich wie ein Panzer ruckartig stehenzubleiben. Einmal bin ich sogar unter einem Unterwasserfelsen »klebengeblieben« – wohlgemerkt ohne die Möglichkeit, wieder aufzutauchen. Das erfüllte mich mit Ärger und meinen Charakter mit Wasser. Zusammen mit der übertriebenen Stärke einzelner Waffen sorgt dies für Abzüge in meiner B-Note.

- \+ Schicke Animationen
- \+ Logische Rätsel
- \+ Stimmige Atmosphäre
- − Schwächen bei Multi-Player
- − Figur bleibt manchmal hängen

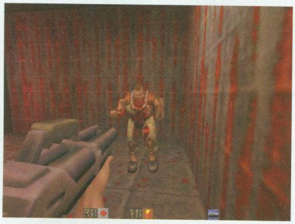
GOLD PLAYER



Getroffene Gegner weisen blutige Kampfspuren auf.



Dieser Mutant betätigt sich als Schütze auf einer gigantischen Kanone.



In einer Gefängniszelle entdecken Sie einen vollkommen durchgeknallten Space Marine.

gers peppte id ordentlich auf. Anders als bei Hexen 2 erzielte man diesen Erfolg jedoch nicht durch eine drastische Erhöhung der reinen Texturmenge, sondern durch die Einführung farbiger Lichteffekte. Charaktere, die unter grünlichen Lampen hinweghecheln, werden adäquat illuminiert. Quake 2 unterstützt von Haus aus 3D-Beschleuniger, darunter 3Dfx- und PowerVR-Chipsätze (... und nur mit diesen beiden Kartentypen kommen Sie in den Genuß der farbigen Lichteffekte). Die Levelmusik stammt nicht mehr von den Nine Inch Nails, deren Logo im Vorgänger die Munitionskisten der Nailguns zierte. Statt dessen sind die Label Soundelux Media Labs und Sonic Mayhem für all die seltsamen Klänge der Quake-Kulisse zuständig. Natürlich findet sich auch ein Netzwerkmodus. Er unterstützt über 32 Spieler gleichzeitig (sofern dies den Server nicht überlastet). Mehr dazu lesen Sie auf den folgenden Seiten.

Übrigens können Sie Quake 2 nur in Importläden erwerben, da Activision Deutschland zu Redaktionsschluß keine offizielle Version veröffentlicht hatte.

Technik-Tip: Es gibt Dinge, die ändern sich nie. Wie schon der Vorgänger ist Quake 2 ein Hardwarefresser der besonderen Art. Für ein ruckelfreies Spielerlebnis brauchen Sie mindestens einen Pentium/200. Um das in der SVGA-Auflösung 640 x 480 erleben zu können, ist eine 3D-Beschleunigerkarte dringend zu empfehlen. Erst diese Lösung ermöglicht neben höherer Performance die bunten Lichteffekte, die eine Besonderheit von Quake 2 darstellen. (vs)

Volker Schütz ★★★★★

Der ausgewogenste 3D-Shooter schlechthin bekommt endlich Nachwuchs. Letzterer muß sich, das ist selbstverständlich, an seinem Vorgänger messen. Die Bewertung fällt schwer, da Quake 2 auf den ersten Blick das neue Referenzprodukt darzustellen scheint. Bunte Lichteffekte, flüssig animierte Gegner und riesige Zukunftswummen lassen das Herz eines jeden 3D-Fans höher schlagen. Auch das Leveldesign bleibt im Verlauf des Spiels gut durchdacht, die Rätsel schliddern genau auf dem schmalen Grad zwischen abstrus und simpel entlang. Aber eine Art Naturgesetz besagt: Wenn der Satz »Das ist ja zu schön, um wahr zu sein« ausgesprochen oder zumindest laut gedacht wird, bewahrheitet er sich mit Lichtgeschwindigkeit. So merkt man Quake 2 jede Minute an, welche in die aufwendige Grafik statt ins Spieldesign floß. Ob es nun die zu lange Wartezeiten beim Waffenwechsel sind oder die hakeligen Stellen, an denen mein Bildschirmego wie auf einer feuchten Teerstraße hängenbleibt.

Ärgern dürfen sich vor allem Netzwerk-Freaks: keine vernünftigen Deathmatch-Levels, kein Kooperations-Modus und keine IPX-Unterstützung. Multi-Player-mäßig wirkt Quake 2 schlampig; Solo-Shooter können hingegen zugreifen.

- + Exzellente Grafik
- + Guter Solo-Spieler-Modus
- + Vernünftige Story
- − Hakelige Stellen
- − Multi-Player vergurkt
- − Weniger innovativ



Unserer Held zückt die Handgranate und macht sie mit einer schicken Animation scharf.

Quake 2

Hersteller:	id / Activision
Testversion:	Importversion 3.05
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–32 (Netzwerk, nur TCP/IP)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	3Dfx, Power VR
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	60

Spielspaß: 83

Quake 2 – Waffenübersicht

Quake 2 – Das Waffenarsenal



Der Blaster Was bei manch anderem Shooter die Axt oder Kettensäge, ist bei Quake 2 der Blaster: die Standardwaffe.



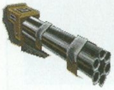
Shotgun Das beliebteste Ballerwerkzeug hat ein neus Outfit bekommen. Von dem »Opa mit abgesägter Schrotflinte«-Look ist wenig übriggeblieben.



Super Shotgun Streut schöner, breiter, weiter. Auch die Super-Schrotflinte präsentiert sich im modernen SF-Styling.



Machine Gun Die Maschinenpistole ist eins dieser handlichen Geräte, die Militärpolizei und Terroristen so gern spazierentragen: Nicht besonders zielsicher, macht dafür viele schöne Löcher auf einmal.



Chain Gun Das schwere Maschinengewehr verschießt ausschließlich munitionsintensive Feuerstöße und verhilft Ihrer Umgebung zu einer akuten Bleivergiftung.



Hand Grenade Eigentlich fällt die Handgranate unter die Zusatz-Items, doch ihr Verwendungszweck ist nur allzu eindeutig. Nach relativ langer Aktivierungszeit richtet Sie großen Schaden in den Gegnerreihen an.



Grenade Launcher Der schon aus dem ersten Teil bekannte Granatwerfer verschießt Projektile, die fröhlich von Wänden, Decken und Böden abprallen und somit auch um Ecken fliegen.



Rocket Launcher Dem Raketenwerfer kommt nicht mehr die Bedeutung zu, die er in den bisherigen Spielen hatte. Seine Ladezeiten sind angewachsen, seine Wirkung beschränkt.



Hyper Blaster Dieser Schnellfeuerblaster stellt eine Mischung aus einem Maschinengewehr und dem regulären Blaster dar.



Rail Gun Die Railgun dürfte den meisten Lesern aus dem Schwarzenegger-Streifen »Eraser« bekannt sein. Sie verschießt Aluminiumstücke im Eiltempo.



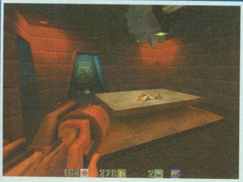
Big Fucking Gun Die frühen id-Spiele zeichneten sich durch eine Waffe aus, die mit Plasma-Explosionen ganze Levelabschnitte leerfegte. In Quake 2 feiert dieses Kaliber ein Comeback.

3D-Shooter im Vergleich

Um Ihnen eine Übersicht der besten 3D-Shooter der letzten Zeit zu bieten, rafften wir zusammen, was von einer Indizierung bislang verschont blieb. Die drei Kandidaten: »Quake 2«, »Hexen 2« und »Jedi Knight«.

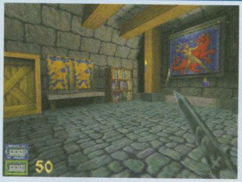
Grafik

Quake 2



Mit seinen farbigen Lichteffekten und dem id-typischen Styling setzt sich Quake 2 in puncto Grafik deutlich an die Spitze des Testfeldes.

Hexen 2



Hexen 2 verfügt über eine größere Anzahl Texturen als die anderen beiden Kandidaten, was für großen Abwechslungsreichtum sorgt.

Jedi Knight



Die Jedi-Knight-Grafik ist weniger brillant als die der Konkurrenten. Dieses Manko gleichen jedoch die schönen Zwischensequenzen aus.

Multiplayer

Quake 2



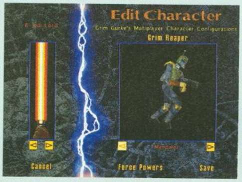
Der Multiplayer-Modus fällt enttäuschend aus. Gegenüber dem Vorgänger sind deutliche Verschlechterungen erkennbar.

Hexen 2



Auch der Hexen 2 Multiplayermodus ist durch die steigenden Attribute und aufzusammelnden Gegenstände größtenteils unausgewogen und unfair.

Jedi Knight



Löblich: Jedi Knight verfügt durch die Auswahl der Machtstufen als erster 3D-Shooter über eine Art Handicap-Modus.

Endgegner

Quake 2



Die Endgegner von Quake 2 sind nicht zahlreich, dafür aber riesengroß, gut animiert und nett anzusehen (mit Vorliebe von hinten).

Hexen 2



Die Obermotze aus Hexen 2 stellen die Reiter der Apokalypse dar. Sie sehen nur unwesentlich schlechter aus als ihre Quake 2-Kollegen.

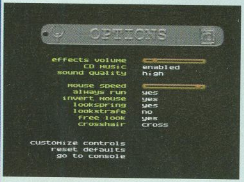
Jedi Knight



Auf Kyle Katan stürmen acht unspektakuläre dunkle Jedi ein. Jeder von ihnen verfügt über seine spezifischen Stärken und Schwächen.

Optionen

Quake 2



Das Optionsmenü ist spartanisch, aber durchaus angemessen. Halt ganz so, wie man es seit Jahr und Tag von id gewöhnt ist.

Hexen 2



Die meisten Einstellung können über das Menü getätigt werden, nur selten müssen Sie die autoexec.cfg per Hand verändern.

Jedi Knight



Die Optionsmenüs von Jedi Knight sind eindeutig die komfortabelsten. Sie dürfen auch die kleinste Kleinigkeit einstellen.

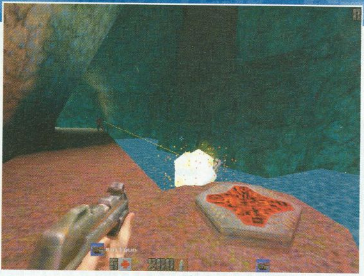
Quake 2 im Netzwerk

Netz-Beben

Da flieht der Server-Administrator: Team PC Player testet die Multi-Player-Möglichkeiten von Quake 2 aus.

Das Internet quillt über mit Patches und Total Conversions zum Vorgänger von Quake 2. Ob Selbstschußanlagen, explodierende Rucksäcke, Fernlenkraketen oder Flugzeuge: Die Ideen der kreativen Spieler sind schier unerschöpflich. Zwar erweisen sich viele der in mühseliger Heimarbeit zusammengepfriemelten Add-ons als überflüssig oder unfair, aber es gibt eben auch solche, die Netzwerkpartien eindeutig aufwerten. Beispielsweise bei dem Grappling Hook, der Air Gun oder der Möglichkeit, sich auf Knopfdruck tot zu stellen, handelt es sich um Varianten, die für viel Abwechslung sorgen.

Schnell kommt die Frage auf, warum die Programmierer von Quake 2 so wenige der guten Ideen, die in digitaler Form über den Erdball huschen, übernommen haben. Denn der Multiplayer-Alltag des neuen Shooters sieht trist aus: keine extra Deathmatch-Level, der Cooperative-Mode wurde gestrichen, die gegnerischen Frags lassen sich nur über ein Menü anzeigen, die Waffenstärke ist maßlos übertrieben, die einzelnen Schießeisen wechseln nicht automatisch nach Effektivität und selbst die Verbindungen lassen sich ausschließlich über TCP/IP Protokolle herstellen.



Im Netzwerk machen 3D-Shooter für gewöhnlich am meisten Spaß. Quake 2 ist eine der seltenen Ausnahme von dieser Regel.

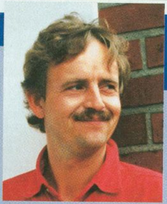


Der Multiplayer-Modus von Quake 2 bietet dem Spieler verschiedene Charaktere.

Allein die Tatsache, daß Sie für jeden Spieler ein eigenes Aussehen wählen dürfen, erfreut. Hierbei sind, anders als beim ersten Teil, nicht nur unterschiedliche Texturen für das Outfit der einzelnen Charaktere verantwortlich; auch die Drahtgittermodelle unterscheiden sich. Insgesamt bleibt aber zu hoffen, daß bald die ersten Add-ons und Editoren für Quake 2 erscheinen werden. (vs)

IM GESPRÄCH

... mit Wolfram von Eichborn, dem Chef der deutschen Filiale von Quake-2-Publisher Activision.



Wolfram von Eichborn, der Geschäftsführer von Activision Deutschland

PC PLAYER: Activision hat sich entschlossen, Quake 2 nicht offiziell in Deutschland zu veröffentlichen. Das Spiel ist derzeit nur als US-Import erhältlich. Was sind die Gründe für Eure Entscheidung?

VON EICHBORN: Der Grund dafür ist die deutsche Gesetzgebung. Nach den Richtlinien der USK (»Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle«) hat Quake 2 nicht die von uns erwartete Altersfreigabe »Nicht unter 18 Jahren« erhalten, da dem Prüfgremium anhand der geprüften Version Anhaltspunkte für eine Tatbestandserfüllung nach § 131 StGB sowie nach § 15a GjS (offenbare Jugendgefährdung) vorlagen. Activision hat daraufhin entschieden, Quake 2 in Deutschland nicht zu veröffentlichen.

PC PLAYER: Haben wir bald eine Situation, in der es kein Publisher mehr wagt, 3D-Shooter in Deutschland herauszubringen?

VON EICHBORN: Das kommt auf den jeweiligen Titel an. Fakt ist, daß die USK jeden Titel nach den gültigen Gesetzesrichtlinien zu prüfen hat und dann über eine Altersfreigabe entscheidet oder sie ablehnt. Paradox ist, daß der jeweilige betroffene Publisher bei einer Ablehnung der Alterskennzeichnung einen Titel nicht veröffentlichen darf, obwohl er nicht indiziert ist und auch nicht weiß, ob er tatsächlich gegen gewisse Paragraphen verstößt. Dafür müßte das Produkt erst einmal veröffentlicht werden.

PC PLAYER: Wieviel Verständnis haben Deine amerikanischen Kollegen für dieses Rumgezicke in Deutschland?

VON EICHBORN: Generell akzeptiert Activision die Gesetzgebung in Deutschland und hat sich im Fall Quake 2 auch danach gerichtet. Es ist schon sehr amüsant, inwieweit in einem zusammenwachsenden Europa die Meinungen auseinandergehen. In England wurde Quake 2 ab 15 Jahre freigegeben und in Österreich, in der Schweiz sowie in Holland gibt es überhaupt keine Richtlinien. In Deutschland wird etwas im Sinne des Jugendschutzes verboten und die Kids, die geschützt werden sollen, besorgen sich diese Titel womöglich auf illegale Weise. Da geht sehr viel vom Jugendschutz verloren und den mündigen Bürgern wird sogar etwas vorenthalten. Es gibt da noch viel zu tun auf der Verbandsebene und auch die Politiker sollten sich wesentlich intensiver damit beschäftigen, damit wir am Ende einen sinnvollen nationalen und europäischen Jugendschutz haben.

PC PLAYER: Wie würdest Du die ganze »Spiele & Jugendschutz«-Problematik angehen, wenn wir Dich im Herbst zum Bundeskanzler wählen?

VON EICHBORN: Abgesehen von der Spiele-Problematik müßte man als neuer Bundeskanzler noch ganz andere Angelegenheiten angehen. In Sachen Jugendschutz würde ich das derzeitige politische Tauziehen in dieser Angelegenheit zwischen den einzelnen Bundesländern unterbinden und die Sache in die Verantwortlichkeit der Regierung legen. Wenn man sich vorstellt, in welcher kleinkarierten Form und aus welchen Gründen um Länderzuständigkeiten gestritten wird, bekommt man angesichts von bald 5 Millionen Arbeitslosen in Deutschland eine Gänsehaut. In diesem Sinne allen ein gutes neues Jahr!

Wial

Versand Service GmbH

Versand
Liegnitzer Str. 13
82194 Gröbenzell

Bestelltelefon
08142/59640

Bestellfax
08142/54654

Bestellannahme:
Mo. - Do. 9⁰⁰ - 18⁰⁰ Uhr
Freitag 9⁰⁰ - 17⁰⁰ Uhr
Samstag 9⁰⁰ - 13⁰⁰ Uhr

E-Mail:
wial@compuserve.com

Internet:
www.wial.de

WIAL SHOP AUGSBURG
Karolinenstr./Ecke Karlstr.
Mo. - Fr. 9:00 - 13:00 + 13:30 - 18:00, Sa. 9:00 - 12:00

WIAL / Mr Games DARMSTADT
Adelungstr. 22
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 16:00

WIAL / Mr Games NEU ISENBURG
Frankfurter Str. 147
Mo. - Fr. 10:00 - 19:00, Sa. 10:00 - 14:00

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
3D ULTRA PINBALL 3 -LOST CONTINENT-	KD	44,90
3rd MILLENIUM	KD	79,90
688i Hunter Killer / WIN 95	KD	75,90
ABENTEUER AUF DER LEGO INSEL	KD	49,90
AGE OF EMPIRES	KD	79,90
AGE OF EMPIRES CLUEBOOK	KD	19,90
AH-64D LONGBOW 2 / WIN 95	KD	79,90
AHX-1 VIPER	KD	79,90
AKTE EUROPA	KD	69,90
ALARM FÜR COBRA 11 (RTL)	KD	39,90
ALEXANDER DER GROSSE	KD	69,90
ANDRETTI RACING / WIN 95	KD	75,90
ANNO 1602 (02/98)	KD	79,90
ANSTOSS 2	KD	69,90
ARMORED FIST 2.0	DA	69,90
ASTERIX & OBELIX: SCHWARZES GOLD	KD	39,90
ATLANTIS	KD	79,90
BAPHOMETS FLUCH 2	KD	79,90
BATTLEGROUND: NAPOLEON IN RUßLAND	KD	65,90
BETRAYAL AT ANTARA (12/97)	DA	79,90
BIRTHRIGHT	KD	79,90
BLADE RUNNER	KD	85,90
BLEIFUSS FUN	KD	59,90
BLEIFUSS 2 RALLY	KD	49,90
BUCCANEER / WIN 95	KD	69,90
BUNDESLIGA MANAGER 97	KD	64,90
BUST A MOVE 2: ARCADE GAME	KD	59,90
CAPITALISM PLUS	DA	59,90
CARMAGEDDON	KD	69,90
CARMAGEDDON SPLAT PACK	KD	29,90
CART PRECISION RACING	DA	99,90
CHASM	KD	59,90
CIVILIZATION 2 UNENTDECKTE WELTEN	KD	29,90
CIVIL WAR GENERAL 2	KD	59,90
CLOSE COMBAT 2	KD	85,90
COMANCHE 3.0 (NovaLogic)	KD	79,90
COMBAT CHESS	KD	69,90
COMMAND & CONQUER & CIVILIZATION II	KD	69,90
COMMAND & CONQUER SVGA / WIN 95	KD	89,90
C&C 2: ALARMSTUFE ROT	KD	89,90
C&C 2 MISSION: GEGENANGRIFF	KD	29,90
C&C 2 MISSION: VERGELTUNGSSCHLAG	KD	29,90
CONSTRUCTOR	KD	65,90
CONQUEST EARTH - DAS MANIFEST	KD	69,90
CROC (01/98)	DA	79,90
DAGGERFALL - BATTLESPIRE	E	79,90
DAGGERFALL - DIE SCHRIFTEN DER WEISEN	DA	69,90
DARK COLONY	KD	59,90
DARK COLONY MISSION CD	KD	29,90
DARK EARTH	KD	69,90
DARK REIGN	KD	79,90
DEMONWORLD	KD	69,90
DER INDUSTRIEGIGANT	KD	75,90
DER INDUSTRIEGIGANT EXPANSIONS SET	KD	29,90
DER VERGESSENE GOTT	KD	69,90
DESCENT TO UNDERMOUNTAIN (12/97)	KD	79,90
DESCENT COMPILATION (1&2)	DA	49,90
DIABLO	DA	49,90
DIABLO MAGIC ZUSATZ CD	KD	19,90
DIABLO EXPANSION: HELLFIRE	KD	39,90
DIABLO ZUSATZ: DIABOLISCHE TRICKS	KD	29,90
DIANA SCREENSAVER	DA	29,90
DIE NORDLANDTRILOGIE	KD	49,90
Schicksalsklinge, Sternenschweif, Schatten über Riva		
DREAMS TO REALITY	KD	85,90
DSF GOLF	KD	39,90
DUNGEON KEEPER	KD	69,90
DUNGEON KEEPER: Deeper Dungeons	KD	35,90
DUNGEON KEEPER: Xtreme Dungeons	DA	29,90
EARTH 2140	KD	39,90
EARTH 2140 MISSION PACK 1	KD	24,90
EASTERN FRONT (EMPIRE)	KD	79,90
F-16 FIGHTING FALCON	KD	69,90
F-16 AGRESSOR (11/97)	DA	69,90
F1 GP 2: PERFECT GP TRACK PACK	DA	29,90
F1 MANAGER PROFESSIONAL	KD	69,90
F-22 LIGHTNING II UPGRADE	KD	19,90
FALLOUT (01/98)	DA	69,90
FIFA SOCCER 98 / WIN 95	KD	79,90
FIGHTERS ANTHOLOGY (ATF 98)	KD	79,90
FIGHTING FORCE	KD	79,90
FLIGHTSIMULATOR 98 (MICROSOFT)	KD	99,90
FLIGHT UNLIMITED 2 (02/98)	KD	79,90
F L O Y D	KD	69,90
FLYING CORPS GOLD	KD	79,90
FLYING SAUCER (02/98)	KD	65,90
FORGOTTEN REALMS COLLECTION	DA	59,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	59,90
FORSAKEN (12/97)	DA	75,90
FRITZ 4 (CHESSBASE)	KD	45,90
FRITZ 5 (CHESSBASE)	KD	129,90
FROGGER	KD	69,90
FUNSOFT STRATEGIE EDITION	KD	59,90
GAMEBOX 2 (FUNSOFT) INCL. PATRIZIER, KAISER, HANSE, EARTHWORM JIM 2, ... INSGESAMT 50 SPIELE	DA	34,90
GOLD GAMES 2 (23 CDs VON TOPWARE)	KD	39,90
G-POLICE	KD	79,90
GRAND THEFT AUTO	DA	59,90
HANNIBAL	KD	69,90
HAVE A N.I.C.E. DAY TRACKPACK	KD	34,90
HEAVY GEAR	KD	75,90
HERCULES ACTIONSPIEL	KD	69,90
HEROES OF M&M 2 FULL FANTASY PACK 1&2	KD	69,90
HERSCHER DER MEERE	KD	79,90
HOLIDAY ISLAND & SCENARIO	KD	49,90
HUGO 5	KD	65,90
HUGO WINTERGAMES	KD	39,90
IMPERIALISMUS / WIN 95	KD	69,90
INCUBATION	KD	69,90
I-WAR	KD	69,90
JEDI KNIGHT	DA	79,90
JET FIGHTER 3	KD	75,90
JOINT STRIKE FIGHTER	KD	79,90
KICK OFF 98	KD	59,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
KKND X-TREME / WIN 95 (12/97)	KD	59,90
LANDS OF LORE 2	KD	69,90
LINKS LS 98	DA	79,90
LINKS 98 KURSE	JE	39,90
Valhalla, Valderama, Congressional, Davies love		
LITTLE BIG ADVENTURE 2	KD	79,90
LORDS OF THE REALM 2 ROYAL EDITION	KD	69,90
LUCAS ARTS 10 ADVENTURES	KD	54,90
incl. Indy 3+4, Maniac Mansion1+2, Monkey Island 1+2, Zak Mac Kracken, Loom, Desktop Adventures, Sam & Max		
LULA INSIDE	KD	29,90
MADDEN 98	KD	79,90
MAGIC - THE GATHERING / WIN 95 (ACCLAIM)	KD	65,90
MAGESLAYER	DA	79,90
MANX TT SUPERBIKE	DA	75,90
MASTER OF ORION 2	KD	54,90
MAX MONTEZUMA	KD	75,90
MEGA PACK 8 incl. Master of Orion 2, Baphomets Fluch, Rally Racing 97, Sim City 2000, Mechwarrior 2, Jagged Alliance 2, iM1A2 Abrams, Atari 2600 Action Pack, Jack Nicklaus Golf 4 und Return to Zork	DA	85,90
MEPHISTO GENIUS GOLD EDITION 98	KD	69,90
MONOPOLY STAR WARS™ EDITION	KD	69,90
MONSTER TRUCKS	DA	59,90
MOTO RACER / WIN 95	DA	79,90
MYST LIMITED EDITION incl. RIVEN-DEMO	KD	59,90
MYTH - KREUZZUG INS UNGEWISSE	KD	79,90
NBA 98 / WIN 95	KD	79,90
NBA HANGTIME	DA	69,90
NEED FOR SPEED 2 SPECIAL EDITION / WIN 95	KD	79,90
NEMESIS (WIZARDRY)	KD	69,90
NETSTORM	KD	69,90
NHL BREAKAWAY™ 98	KD	69,90

TOP GAMES
Januar

F1 Racing Simulation — Kompl. Dt. 69,90 DM
Men in Black — Dt. Anl. 69,90 DM
Monkey Island 3 — Kompl. Dt. 79,90 DM
Wing Commander Prophecy — Kompl. Dt. 79,90 DM
Tomb Raider 2 — Kompl. Dt. 69,90 DM
Star Fleet Academy — Kompl. Dt. 69,90 DM
Diablo incl. Hellfire — Dt. Anl. 75,90 DM
Lords of Magic — Kompl. Dt. 59,90 DM
Diablo Hellfire — Dt. Anl. 39,90 DM
Red Baron 2 — Kompl. Dt. 65,90 DM

Titel		Preis
NHL HOCKEY 98 / WIN 95	KD	79,90
NUCLEAR STRIKE	KD	69,90
ODDWORLD: ABE'S ODYSSEE	KD	79,90
OSTFRONT / WIN 95	KD	69,90
OUTLAWS	KD	79,90
OVERBOARD	KD	69,90
PANZER GENERAL 3D	KD	69,90
PANZER GENERAL 3D INCL. HINT-MAGAZIN	KD	79,90
PAX CORPUS	KD	85,90
PAZIFIK ADMIRAL	KD	69,90
PAX IMPERIA II: DIE STERNENKOLONIE	KD	79,90
PERFECT ASSASSIN	KD	75,90
PERRY RHODAN: OPERATION EASTSIDE	KD	75,90
PETE SAMPRAS TENNIS 97	KD	65,90
PHANTASMAGORIA 2	KD	79,90
PILGRIM	KD	69,90
PIRATEN (01/98)	KD	65,90
POLICE QUEST S.W.A.T. 2 (01/98)	DA	79,90
POPULOUS -THE 3RD COMING- (02/98)	KD	79,90
POWER BOAT (01/98)	DA	69,90
POWER CHESS / WIN 95	KD	69,90
PRINT ARTIST 4.0 INCL. KAI'S POWER GOO	KD	59,90
PRINT MASTER 4.0 GOLD DELUXE	KD	49,90
PRIVATE EYE	KD	75,90
PRO PINBALL - TIME SHOCK	KD	65,90
PRO POOL 3D	E	59,90
PUZZ 3D	KD	49,90
RAYMAN'S WORLD	KD	49,90
RED BARON 2 (12/97)	KD	65,90
RESIDENT EVIL PC CD-ROM	KD	59,90
RISIKO / WIN 95	KD	59,90
RIVEN - THE SEQUEL TO MYST	KD	69,90
SEVEN KINGDOMS	KD	79,90
SHADOWS OF THE EMPIRE	DA	69,90
SID MEYERS GETTYSBURG / WIN 95	KD	79,90
SIEDLER 2 GOLD EDITION	KD	69,90

CD-ROM GAMES

Titel		Preis
SIM CITY 3000 (12/97)	KD	99,90
SONIC 3D - FLICKY'S ISLAND-	KD	49,90
STARSHIP TITANIC (DOUGLAS ADAMS)	DA	69,90
STAR TREK: CAPTAINS CHAIR	E	75,90
STAR TREK ENCYCLOPEDIA	E	69,90
STAR TREK: GENERATIONS	KD	59,90
STEEL PANTHERS III	DA	69,90
STREETS OF SIM CITY / WIN 95 (12/97)	KD	79,90
SUB CULTURE	DA	69,90
SUPER SONIC RACERS	KD	69,90
SWING	KD	39,90
TAKE NO PRISONERS	E	75,90
TEST DRIVE 4 / WIN 95	KD	79,90
T.F.X. 3: F-22 / WIN 95	KD	79,90
THEME HOSPITAL & SIM CITY 2000 COLL.	KD	79,90
TITANIC	KD	39,90
TOCA (TOURING CAR CHAMPIONSHIP)	KD	79,90
TOMB RAIDER 2 LÖSUNGSBUCH	KD	19,90
TOPWARE GOLD 4 (34 ANWENDUNGEN)	KD	39,90
TOTAL ANNIHILATION	KD	79,90
TUROK	KD	75,90
UBIK (12/97)	KD	85,90
ULTIMA ONLINE	E	99,90
UPRISING	E	79,90
VIRTUA FIGHTER 2 / WIN 95	DA	69,90
VIRTUAL POOL 2	DA	69,90
WARHAMMER: DARK OMEN (12/97)	KD	69,90
WARWIND 2 / WIN 95 (01/98)	KD	69,90
WARLORDS 3: REIGN OF HEROES	KD	69,90
WET - THE SEXY EMPIRE	DA	69,90
WING COMMANDER PROPHECY	KD	79,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
WIZARDRY GOLD / WIN 95	KD	69,90
WORMS 2	KD	75,90
X-COM: APOCALYPSE	KD	75,90
X-FILES: UNRESTRICTED ACCESS	DA	49,90
X-WING VS. TIE FIGHTER	KD	85,90
X-WING VS. TIE FIGHTER MISSION: BALANCE	E	39,90
ZORK LEGACY COLLECTION	KD	79,90
ZORK - DER GROßINQUISITOR	KD	75,90
1942 PACIFIC AIR WAR GOLD	DA	29,90
7TH GUEST / 11TH HOUR	DA	29,90
3D LEMMINGS	KD	29,90
3 SKULLS OF THE TOLTECS	KD	29,90
7TH LEGION / WIN 95	KD	39,90
ACES OF THE DEEP	KD	24,90
AFTERLIFE (updatefähig)	DA	39,90
AIR WARRIOR II	KD	39,90
ALADDIN -DISNEY-	KD	39,90
ALIEN TRILOGY	KD	19,90
ANTIGOTCHI	KD	24,90
ARCHIBALD APPLEBROOKS ABENTEUER	KD	15,90
ASCENDANCY	KD	35,90
BAPHOMETS FLUCH	KD	15,90
BATTLE ISLE 3	KD	39,90
BETRAYAL AT KRONDOR	DA	24,90
BIING! SPECIAL EDITION	KD	35,90
BLEIFUSS 1	KD	24,90
BLEIFUSS 2	KD	49,90
BURNING STEEL 4	DA	29,90
CAESAR 2 / WIN 95	KD	39,90
CIVIL WAR: ROBERT E. LEE	KD	34,90
COLONIZATION	KD	29,90
COMANCHE INCL. MISSION 1 & 2	KD	29,90
CREATURES	KD	35,90
CYBERIA 2	KD	29,90
DAS DSCHUNGELBUCH -DISNEY-	KD	39,90
DAS RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
DAY OF THE TENTACLE + SAM & MAX	KD	29,90
DER KÖNIG DER LÖWEN -DISNEY-	KD	39,90
DESTRUCTION DERBY 2	KD	29,90
DIE ENTSCHEIDUNG	KD	29,90
DIE FUGGER 2	KD	29,90
DISCWORLD	KD	29,90
DISCWORLD 2	KD	39,90
DOPPELPASS (ANSTOSS + WORLD CUP ED.)	KD	29,90
DRAGON LORE 2	KD	39,90
DRAGONS LAIR	KD	11,90
EARTHWORM JIM 1&2	KD	29,90
ECSTATICA	DA	29,90
EXTREME ASSAULT	KD	39,90
F-22 LIGHTNING 2 CLASSIC	KD	29,90
FALLEN HAVEN	KD	29,90
FANTASY GENERAL	KD	29,90
FAST ATTACK	E	24,90
FIFA 95	DA	9,90
FIFA 97	KD	39,90
FIFA SOCCER MANAGER	KD	39,90
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN	KD	29,90
FLIGHT UNLIMITED	KD	35,90
FORMULA ONE GRAND PRIX 1 (PowerPlus)	KD	29,90
FX FIGHTER	DA	24,90
GABRIEL KNIGHT 2	KD	39,90
GOBLIIINS 1 & 2 (Sierra Originals)	KD	29,90
GOBLIIINS 3 (SIERRA ORIGINALS)	KD	29,90
GRAND PRIX MANAGER 2	KD	29,90
GUN PACK: TOP GUN & GUNSHIP 2000	KD	39,90
HANSE DELUXE	KD	29,90
HARPOON 97	E	29,90
HIND - LIEBER ROT ALS TOT-	KD	19,90
HUGO 3	KD	29,90
iM1A2 ABRAMS PANZER	KD	29,90
INDIANA JONES 3&4	KD	29,90
INDYCAR RACING 2 / WIN 95, MAC	DA	29,90
KINGDOM OF MAGIC	KD	39,90
KRAZY IVAN	KD	29,90
KYRANDIA 2: HAND OF FATE (WHITE LABEL)	DA	24,90
LARRY 7	KD	39,90
LEMMINGS 3 - ALL NEW WORLD	DA	29,90
LITTLE BIG ADVENTURE (EA Classics)	KD	14,90
M.A.X.	KD	39,90

CD-ROM PREISHITS

Titel		Preis
MAD TV 1&2	KD	29,90
MAG!	KD	24,90
MDK	KD	39,90
MECHWARRIOR 2 (Softprice)	KD	29,90
MIGHT & MAGIC 3-5	KD	34,90
MONKEY ISLAND 1&2	KD	29,90
MONTY PYTHON'S ZEITVERSCHWENDUNG	KD	29,90
NASCAR RACING 2	DA	29,90
NHL HOCKEY 97	KD	39,90
NORMALITY INCL. LÖSUNGSBUCH	E	19,90
ORION BURGER	KD	19,90
OTHELLO	KD	19,90
PANZER GENERAL 2	DA	29,90
PC GAMES CHEAT 2	DA	24,90
PGA TOUR GOLF 96 (EA CLASSICS)	KD	19,90
PIRATES GOLD (Power Plus)	KD	29,90
PITFALL - DAS MAYA ABENTEUER / WIN 95	KD	29,90
PLANER 1&2 INCL. MISSIONS	KD	24,90
POLE POSITION	KD	29,90
POLICE QUEST S.W.A.T. (Sierra Originals)	DA	29,90
POOL CHAMPION	E	9,90
PRIVATEER (EA CLASSICS)	DA	15,90
PRIVATEER 2 - DARKENING	KD	29,90
PRO PINBALL - THE WEB (Softprice)	DA	29,90
PYST	KD	19,90
RÄTSEL DES MASTER LU	KD	24,90
RAVEN PROJECT	KD	9,90
RAYMAN	DA	29,90
REBEL ASSAULT 1 MIT DT. UNTERTITELN	DA	35,90
REBEL ASSAULT 2	KD	35,90
RED BARON -SIERRA ORIGINALS-	DA	24,90
RETURN TO ZORK	DA	29,90
ROAD RASH CLASSIC	KD	29,90
ROYAL FLUSH PINBALL	DA	9,90
SAGA OF ACES & MAUSMATTE	E	9,90
SCHLEICHFAHRT	KD	34,90
SHANGHAI 2 GREATEST MOMENTS	KD	29,90
SHATTERED STEEL	KD	24,90
SHERLOCK HOLMES 2 -Rose Tattoo- CLASSIC	KD	29,90
SIM ANT CLASSIC	KD	19,90
SIM CITY CLASSIC	KD	9,90
SIM ISLE CLASSIC	KD	19,90
SIMON THE SORCERER 1&2	KD	29,90
SPACE HULK	KD	9,90
SPEED RAGE	DA	19,90
SPEEDSTER	DA	19,90
STAR FIGHTER 3000	DA	19,90
STAR GENERAL / WIN 95	KD	29,90
STAR TREK: FINAL UNITY	KD	29,90
STAR WARS COLLECTION: REBEL ASSAULT, X-WING UND STAR WARS SCREENSAVER	KD	24,90
STEEL PANTHERS 1	KD	29,90
STEEL PANTHERS 2	KD	29,90
SUPER EF 2000 (SOFTPRICE)	KD	34,90
SYSTEM SHOCK CLASSIC	KD	9,90
T.F.X.	KD	24,90
THE DIG	KD	35,90
TIE FIGHTER ENHANCED	KD	35,90
TILT!	DA	24,90
TIME COMMANDO	KD	29,90
TIME GATE: KNIGHTS CHASE	KD	9,90
TIME WARRIOR	DA	29,90
TOON STRUCK	KD	24,90
TOSHINDEN	KD	29,90
TRACK ATTACK	KD	19,90
TRANSPORT TYCOON & WORLD EDITOR	KD	29,90
U.F.O. ENEMY UNKNOWN (POWER PLUS)	KD	29,90
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 96/97	KD	19,90
ULTIMA 8 - PAGAN (EA CLASSICS)	KD	29,90
URBAN RUNNER (LOST IN TOWN)	KD	34,90
VIRTUAL SNOOKER (BLACK MARKET)	DA	24,90
VOLLGAS	KD	29,90
WARCRAFT - ORCS & HUMANS	KD	29,90
WARCRAFT 2 (SOFTPRICE)	KD	35,90
WARHAMMER - SHADOW O. T. HORNED RAT	KD	29,90
WARWIND	KD	24,90
WEREWOLF (NOVALOGIC)	E	19,90
WING COMMANDER 4 (02/98)	KD	29,90
WOODRUFF & THE SCHNIBBLE OF AZIMUTH	KD	24,90
WORMS UNITED	KD	29,90
X-COM: TERROR FROM THE DEEP	KD	29,90
X-WING COLLECTORS EDITION	KD	29,90

PC Zubehör

Titel		Preis
YAHTZEE	KD	19,90
ZORK NEMESIS -SOFTPRICE-	KD	35,90
CH PRODUCTS F-16 FIGHTER STICK	DA	199,90
CH PRODUCTS PRO PEDALS		169,90
CH PRODUCTS VIRTUAL PILOT PRO		165,90
DIAMOND MONSTER 3D (3DFX ADD-ON-BOARD)		339,90
GRAVIS ANALOG PRO JOYSTICK		39,90
GRAVIS ANALOG PRO STICK INCL. SCHLEICHFAHRT VON BLUE BYTE	KD	49,90
GRAVIS GAMEPAD		39,90
GRAVIS GAMEPAD PRO (10 KNÖPFE)		49,90
GRAVIS GRIP SET HW BUNDLE + 2 PADS		139,90
LARA CROFT FIGUR AUS TOMB RAIDER 1&2		69,90
MS SIDEWINDER FORCE FEEDBACK STICK	DA	299,90
ORCHID RIGHTEOUS 3D GRAFIKKARTE	DA	299,90
SAITEK PC DASH	DA	119,00
SAITEK PC DASH INCL. CONSTRUCTOR	KD	139,90
THRUSTMASTER FORMULA T2	DA	199,90
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD	E	249,00

P R E I S H I T ! ! !
THRUSTMASTER FORMULA T3 LENKRAD & PEDALE INCL. F1 RACING SIMULATION UBI SOFT 299,90

Titel		Preis
THRUSTMASTER GRAND PRIX LENKRAD	E	119,00
THRUSTMASTER MILLENIUM 3D JOYSTICK	E	159,90
THRUSTMASTER RAGE 3D GAMEPAD	E	99,00
THRUSTMASTER RUDDER PEDALS II	E	159,90

DER NEUE KATALOG IST DA !!! GLEICH ANFORDERN...*
*Kostenloser Katalog gegen 3,00 DM Rückporto (wird bei Bestellung angerechnet) !!!

ABKÜRZUNGEN: KD = KOMPLETT DEUTSCHE VERSION, DA = ENGLISCHES SPIEL MIT DEUTSCHER ANLEITUNG,
* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.

Preisirrtümer und Druckfehler in dieser Anzeige vorbehalten, Lieferung der Sonderangebote erfolgt nur, solange der Vorrat reicht. Versandkosten pro Sendung: bei Nachnahme plus 9,90 DM, bei Vorkasse plus 8,00 DM, Ausland: Vorkasse + 20,00 DM. Vorkassebestellungen sind nur gegen Euroscheck möglich. Der Mindestbestellwert beträgt 30.00 DM. Software ab 200 DM Warenwert pro Sendung wird im Inland versandkostenfrei ausgeliefert.

H Ä N D L E R A N F R A G E N   E R W Ü N S C H T

01/98a

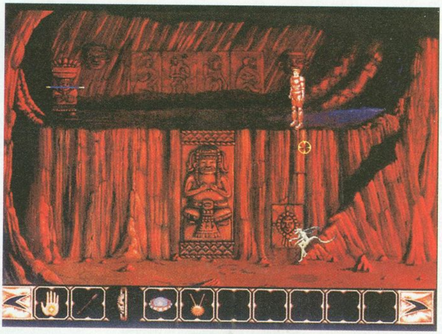
WENN IHR UNS EINE
SCHRIFTLICHE BESTELLUNG
ZUSCHICKT UND DIESEN COUPON BEILEGT,
BERECHNEN WIR PRO SENDUNG NUR
4,90 DM VERSANDKOSTEN!!!

GILT NICHT BEI TELEFONISCHER BESTELLUNG!!!

Adventure für Profis

Sign of the Sun

Üblicherweise kriechen Abenteurer durch dunkle Gänge und freuen sich somit über den kleinsten Sonnenstrahl. James Mariners bekommt soviel von letzterem ab, daß es für einen lebenslänglichen »Ballermann 6«-Urlaub reicht.



Der Protagonist James wird gleichzeitig mit Maus und Tastatur gesteuert.

Während einer Expedition zur Sonne erfaßt ein gigantischer Sog das Raumschiff des interstellaren Heizungsmonteurs James Mariners. Seine Aufgabe bestand eigentlich darin, die Temperatur des feurigen Sterns zu drosseln, damit die deutschen Rentner auf Mallorca im Winter keinen Sonnenbrand bekommen. Doch nun stürzt der Held der Nation wegen dieses vermaledeiten Wirbels in das Inferno der brodelnden Oberfläche. Wenn Sie jetzt vermuten, daß die gigantischen Anziehungskräfte unseren Protagonisten in handliches DIN-A-4-Format verwandeln oder zumindest die tobende Hitze einige seiner Körperteile sublimiert: weit gefehlt. James überlistet sowohl den gesunden Menschenverstand als auch diverse Naturgesetze, um sich nur wenig später im Inneren Sols von einer bis dato unbekannten Alienrasse gefangennehmen zu lassen. Eben denen gilt es in über 150 Schauplätzen zu entfleuchen.

Zu diesem Zweck sammeln und verwenden Sie genretypisch Gegenstände unterschiedlichster Art. Hierzu reichen allerdings nicht (wie allgemein üblich) verschiedene Mausklicks, auch die Tastatur ist vonnöten. Wollen Sie beispielsweise zwei Objekte miteinander benutzen, hilft Ihnen die »Slash«-Taste weiter, während Sie »Enter« für die Verwendung eines Gegenstandes mit einem Teil der Hintergrundgrafik benötigen. Letztere verfügt, nebenbei bemerkt, über keine Form der Markierung. Das heißt: Ziehen Sie etwa den Cursor auf einen für das Spielgeschehen wichtigen Lavastrom, erscheint weder eine Bezeichnung wie »Lava«, noch verändert sich das Aussehen des Mauszeigers. Außerdem muß sich James mit saftigen Hieben und Tritten seiner Haut erwehren. Das bedeutet, daß Sie weitere Tastenkombinationen lernen und fleißig auf dem Keyboard klappern dürfen. Natürlich gibt es für Notfälle eine Speicherfunktion, die das Sichern der Spielstände auf zehn Slots ermöglicht. (vs)



Actionsequenz gefällig? An dieser Stelle muß James per Tastendruck ein Hochseilakt überstehen.

Volker Schütz ★★

James Mariners stakst dermaßen steif durch die Landschaft, daß die Vermutung aufkommt, er hätte den kompletten Inhalt einer Besenkammer gefrühstückt. Mein Favorit aus James' Hampel-Repertoire bleibt die Aktion »ducken«. Ein derartiger Anblick bietet sich einem Europäer eigentlich nur, wenn er sich unvorsichtigerweise in die Untiefen sanitärer Anlagen auf französischen Campingplätzen verirrt. Da aber bekanntlich bei einem Adventure die Grafik nur eine untergeordnete Rolle spielt, sollte ich vielleicht noch erwähnen, daß es die Rätsel in Sachen Niveaulosigkeit locker mit dem Aussehen des Spiels aufnehmen können. Schlüge man den Begriff Camouflage im Lexikon nach, fände sich mit Sicherheit ein Bild der dezent in Tarnfarbe gehaltenen Pixelobjekte. Die fehlenden Markierungen benutzbarer Gegenstände sind schlichtweg eine Unverschämtheit, von der vermurksten Steuerung und den Actionsequenzen ganz zu schweigen.

+ Halbwegs umfangreich

− Schlechte Actionsequenzen

− Objekte schwer zu erkennen

Sign of the Sun

Hersteller:	Project Two	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom Dezember '97	Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	60 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	20	Komplexität:	60
Steuerung:	20	Multi-Player:	—

Spielspaß: 21

Actionspiel für Fortgeschrittene

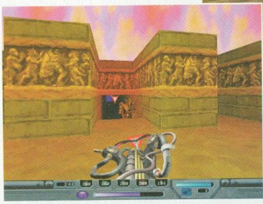
Rebel Moon Rising

Speziell für MMX-Prozessoren wurde dieser Actiontitel entwickelt. Doch bei allen hohen Hardware-Anforderungen blieb das Spieldesign hinterm Mond.



Hier müssen Sie einige Außerirdische beim Eiertransport beschützen. Die beiden vorderen Exemplare wissen allerdings nicht so genau, wo sie hin müssen und bleiben lieber einfach stehen. (1280 mal 1024 Bildpunkte)

Wie alle aufrechten Nationalisten wollen auch die Mondbewohner des 21. Jahrhunderts gerne einen unabhängigen Staat gründen. Schade nur, daß die Erdregierung da nicht mitspielt und Soldaten auf den aufmüpfigen Trabanten schickt. Die Unterdrückten bewaffnen sich folgerichtig mit Bolzenschußgeräten, Bohrern und was sie sonst noch so finden, um die Invasoren zu vertreiben.



Einer der genauso fiesen wie häßlichen Cyborg-Gegner. (800 mal 600 Bildpunkte)

21 Missionen gilt es zu absolvieren, bis die Mond-Revolution nach einem Abstecher auf Alien-Planeten ihr Ende gefunden hat. Die meiste Zeit verbringen Sie neben der Suche nach Schaltern und Teleporterfeldern damit, sich zu verlaufen. Das liegt an den sich stark ähnelnden Bauelementen der einzelnen Level sowie der immer gleichen Farbgebung der Wandtexturen. Da nützt auch die einblendbare Karte nichts, denn durch den nicht änderbaren Maßstab zeigt sie kaum mehr, als in Ihrem Sichtbereich liegt.

Treffen Sie auf einen der seltenen Gegner, zeigen sich Limitationen in der Steuerung. Sie können sich zwar mit der Maus umsehen, der maximale Winkel für oben und unten ist allerdings viel zu flach. »Strafen«, also eine seitliche Bewegung, führt zu Drehungen, sobald Sie an ein Hindernis stoßen. Und damit ist ja der wichtigste Grund für den Seitenschritt, nämlich die Sichtrichtung nicht zu ändern, hinfällig geworden. Witzig ist die Möglichkeit, einige Befehle per Mikrophon einzugeben. Dies funktioniert jedoch nicht sonderlich gut – »Star Trek: Omnipedia« läßt grüßen.

3D-Shooter leben zu einem guten Teil von der Grafik. Zwar bieten die Designer von Fenris Wolf HiColor-Optik und farbige Lichteffekte, die einzelnen Texturen ähneln sich jedoch stark, an Direct3D-Unterstützung wurde nicht gedacht. Dafür wecken die Gegner nostalgische Erinnerungen an alte VGA-Zeiten, als Polygon-Objekte noch in weit entfernter Pentium-Zukunft lagen. In der niedrigsten Auflösung von 640 mal 480 Punkten vernahmen wir selbst auf einem 233MHz-Rechner noch ein leichtes Ruckeln, die maximale Pixeldichte (1280 mal 1024 Punkte) läßt Geschwindigkeiten von zwei bis drei Bildern pro Sekunde zu. **(mash)**

Martin Schnelle ★★

Das schlimmste, was einem Actiontitel passieren kann, ist die Absonderung von lupenreiner Langeweile. Und in den öden Leveln, in denen selten Gegner herumschwirren, langweile ich mich schlicht und ergreifend zu Tode. Zuweilen tauchen Wachroboter auf, die zum Teil mit Granaten ausgerüstet sind. Werden Sie zweimal von ihnen getroffen, sind Sie tot. Das verstehe ich nicht unbedingt unter fairem Design, wenn mir diese Dinger auch noch in engen Gängen begegnen.

Die Grafik-Engine selbst erinnert an das »Build«-System von 3D Realms, denn schräge Flächen gibt es nicht, alle Objekte bestehen aus Bitmaps und sind daher nicht dreidimensional. Da verwundert es kaum, daß die Schauplätze sich mitunter wie ein Ei dem anderen gleichen. Die daraus resultierende Orientierungslosigkeit schlägt wohl auch den gegnerischen Soldaten aufs Gemüt, denn sie agieren so hirnlos wie einige Mitmenschen im Winterschlußverkauf. Falls Sie keinen MMX-Prozessor Ihr eigen nennen, verpassen Sie bei den rebellischen Männern im Mond jedenfalls nichts.

- **+ Nette Lichteffekte**
- **– Häßliche Gegner**
- **– Schlechte Steuerung**
- **– Übles Level-Design**

Rebel Moon Rising

Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	Verkaufsversion 1.1
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium/166MMX, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/233MMX, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	20
Einstieg:	40	Komplexität:	40
Steuerung:	20	Multi-Player:	30

Spielspaß: 27

GOLD PLAYER

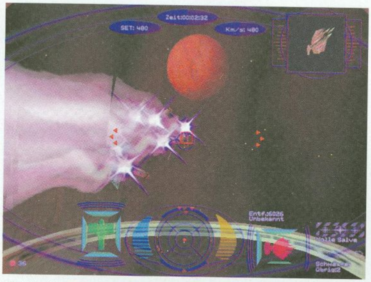
SF-Action für Einsteiger und Fortgeschrittene

Wing Commander Prophecy

Man muß kein Prophet sein, um dem jüngsten Teil der »Wing Commander«-Saga einen starken Einschlag vorherzusagen: Dank 3D-Karten-Unterstützung sieht »Prophecy« hochgradig brillant aus.

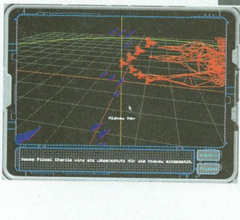
Der erfahrene Sternenadmiral rollt seine Flagge zusammen, packt die Privatutensilien in einen Karton und verläßt die Brücke seines alten Flaggschiffs – was nun? Vor einem solchen Szenario stand Origin, als »Wing Commander«-Erfinder Chris Roberts den Laden verließ, um sich seiner eigenen Firmengründung Digital Anvil zu widmen. So schmerzlich der Abgang auch scheint, so ungern läßt man eine derart ruhmreiche und profitable Programmreihe einschlafen. Also her mit frischen Projektleitern, die der altehrwürdigen Serie neuen Wind verpassen.
»Back to the Roots« war das Entwicklermotto: In »Wing Commander Prophecy« stehen unkomplizierte Weltraum-Dogfights mit Killerkäfern im Mittelpunkt. Um die neuen Bösewichte einzuführen, wurde das Kreativgehirn des Künstlers Syd Mead bemüht, der einst für Filme wie »Blade Runner« oder »2010« seinen Input spendete. Die frischen Fiesnasen, welche die Allianz zwischen Menschen und Kilrathis stören, geben Rätsel auf.
Durch eine Art Sternentor materialisiert urplötzlich eine erste Einheit der Invasoren in der Nähe einer Kilrathi-Welt. Mit einem Fingerschnippen wird alles weggepustet, was sich an Raumschiffen und Himmelskörpern in unmittelbarer Nähe befindet. Bei den Aggressoren handelt es sich nach ersten Erkenntnissen um Insekten, die allen Anforderungen eines SF-Feindbilds tadellos entsprechen: eklig anzusehen, ethisch unter aller Kanone, skrupellos und gewalttätig. Eine alte Kilrathi-Prophezeihung deutet dezent an, daß alsbald die Lichter in der ganzen Galaxis ausgehen könnten. Ergo verbündet sich die Menschheit mit den Fein-





Die Schwärmer-Raketen machen ihrem Namen alle Ehre: Ein ganzes Rudel fauchender Projektile zischt los, um sich dem Gegner an die Düsen zu heften.





Nach einem kurzen Videoauftakt beschränken sich die Missions-Briefings auf übersichtliche Computergrafik-Präsentation.

Die vergessenen Commander

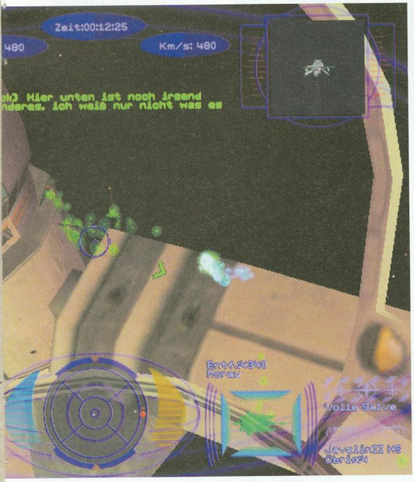
Wer Prophepcy als »Wing Commander 5« bezeichnet, geht etwas lässig mit den historischen Tatsachen um. Folgt man der Origin-Zählweise, ist das neue Spiel der direkte Nachfolger von Wing Commander 4. Allerdings gab es 1994 zwischen Wing 2 und 3 ein Ableger-Pärchen, das ebenfalls den traditionsreichen Vornamen trug: »Wing Commander Academy« und »Wing Commander Armada«. Academy hatte zwar einen Missionseditor, galt in Sachen Motivation aber als schwächster Titel der gesamten Serie. Armada war auf Multi-Player-Freuden ausgerichtet und seiner Zeit ein wenig voraus. Zählt man diese beiden Programme mit, ist Wing Commander Academy bereits der 7. Teil der Serie – nicht schlecht.





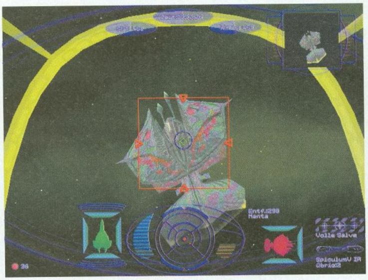
Nicht mitgezählt, aber nicht vergessen: Wing Commander Academy und Armada von 1994.

Während ein Bodentrupp die Relaisstation besucht, halten Sie anschwirrende Feinde auf Distanz. Alle Bilder in diesem Test zeigen die 3Dfx-Version der Grafik. Wie Prophecy unbeschleunigt aussieht, ▼ entnehmen Sie bitte dem Technik-Kasten.

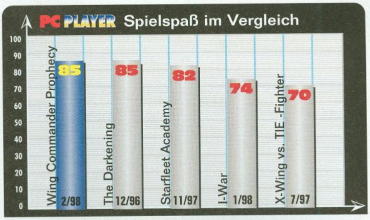


den aus den ersten drei Wing Commander-Spielen, um gemeinsam die ungebetenen Besucher zurückzuschlagen.

Das bekommen auch bald die Piloten-Grünschnäbel zu spüren, die an Bord des nahegelegenen Raumschiffträgers TCS Midway weilen. Unser Alter Ego ist diesmal nicht der von Mark Hamill verkörperte Chris Blare. Vielmehr präsentiert Prophecy einen Neuhelden, der zu Spielbeginn frisch von der Akademie an Bord der Midway stolziert. Der junge Jägerpilot Lance Casey hat prominentes Blut in den Adern; sein Papa ist der aus früheren Wing Commander-Tagen bekannte Iceman. Wer sich ein solches Spiel nicht mehr ohne Mark Hamill vorstellen kann, sei getröstet: Als



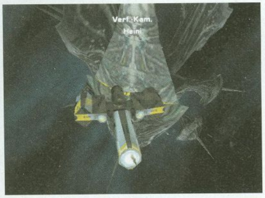
Auch aus nächster Nähe sehen die Raumschiffe tadellos gut aus.



Ratz, fatz, Kabumm: Wenn Sie auf schöne SF-Raumschlachten aus sind, wird Wing Commander Prophecy Ihre Netzhaut freudig streicheln. Origins neuer Weltraum-Shooter setzt konsequent auf Action, flotte Spielbarkeit und 3D-Karten-Support. Weniger schön, aber auch weniger linear ist The Darkening, bei dem Sie als Freihändler beliebig zwischen den Planeten herumjumpen. Wenn Sie eine kniffligere Raumschiff-Simulation schätzen, sind Sie vielleicht beim nicht unkomplizierten I-War besser aufgehoben. Eine gute Mischung aus Anspruch und Spielbarkeit macht die Starfleet Academy nicht nur für Enterprise-Fans zum lohnenderen Ziel. Minimal enttäuschend war X-Wing vs.TIE-Fighter für Solo-Spieler. Dafür gibt es hier den Multi-Player-Support, den manch einer bei Wing Commander Prophecy vermissen wird.

Commodore Blare schlurft der gealterte Held einstiger Episoden geheimnisvoll durch die Gänge der Midway, brummelt kleine Ratschläge und übt sich darin, möglichst bedeutungsschwer zu gucken. Neben Blair feiern auch andere Veteranen Comebacks: Maniac (verkörpert von Tom Wilson) und Rachel Coriolis (Ginger Lynn Allen) kennen wir aus früheren Spielen.

Eines der Designer-Versprechen zu Wing Commander Prophecy lautete »weniger Videos, mehr Gameplay«. In der Praxis könnte man's auch etwas ehrlicher »billigere Videos, mehr Missionen« nennen. Bis man seinen ersten Einsatz fliegt, müssen viele Clips mit Blabla und Briefings



Schöne Außenansichten: Die 3D-Spielgrafik sieht besser aus als so manches Render-Intro.

Thomas Köglmayr ★★★★★

Das hat man nun von Wing Commander Prophecy: Dauernd werde ich von Kollegen angeschnorrt, die mir eine 3Dfx-Karte aus dem Testlabor-Bestand abschwatzen wollen. Kein Wunder: Erst Hardware-beschleunigt sieht die Grafik traumhaft aus.

Die Hatz auf die zick-zackig rumeiernden Gegnern ist hektisch: Man kann sich nicht elegant hinter die Burschen klemmen und sie in Ruhe rüsten. Etwas lasch auch die Auswirkungen von eingesteckten Treffern: Wenn meine Kiste zusammengeschossen wird, sieht das Cockpit immer noch geleckt aus wie frisch aus der Inspektion. Aber Wing Commander ist eben keine Flugsimulation, sondern ein SF-Actionspiel. Wenn Sie sich darüber im klaren sind und zünftiges Weltraumgeballer mögen: wunderbar! Macht Spaß, bringt Laune.

+ Geniale Grafik

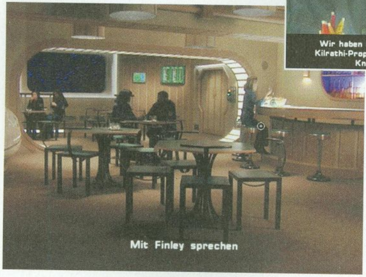
+ Adrenalin pur

− Simples Missions-Design

GOLD PLAYER

Klicken Sie im Mannschaftsraum eine Person an, um ein mehr oder weniger aufschlußreiches Gespräch zu beginnen.





studiert werden. Zwar wurde die Anzahl der Missionen gegenüber Wing Commander 4 erhöht, aber das bedeutet nicht unbedingt mehr Abwechslung. So fliegt man immer wieder Patrouillenrouten ab, vernichtet ein Flöttchen Gegner und kehrt in die Raumbasis zurück. Wer Freiheiten bei der Missionsauswahl à la Privateer oder Darkening schätzt, sieht sich hier mit einer linearen Story konfrontiert. Auch die Gespräche laufen selbständig ab und bieten keine Beeinflussungsmöglichkeiten. Zwischen den Missionen sehen wir uns gemütlich auf der Midway um. Die Anzahl an begehbaren Stationen wurde entschlackt: Sie pendeln zwischen Privatquartier (laden, speichern), Kantine (Smalltalk) und Besprechungsraum (Start der nächsten Mission).

Der erste Ausritt in den Weltraum sorgt dann für eine echte, vorbehaltlos angenehme Überraschung: Mit einer 3D-Karte an Bord sieht das Universum dramatisch besser aus. Dank der höheren Farbtiefe gelingen jetzt zahlreiche Effekte, durch die der olle Weltraum nicht mehr so langweilig-düster wirkt. Sonnenlicht sorgt für Flare-Schlieren, zarte bunte Transparenzschleier erhellen den Kosmos, das Abfeuern einer Rakete wird dank des fulminanten Schweifs zum Augenschmaus. Das Programm läuft zwar auch ohne Hardware-Beschleuniger ganz manierlich, aber wer

TECHNIK-TIPS

Die schöne neue Wing-Welt hat verwegene Hardware-Anforderungen. Hier eine System-Checkliste, die Sie zum vollen Prophecy-Spielerlebnis führen soll.

RAM-Falle

Als erster großer Spiele-Release benötigt Wing Commander Prophecy 32 MByte Hauptspeicher! Wenn in Ihrer Kiste weniger RAM steckt, müssen Sie aufrüsten, um mitspielen zu können. Da die Speichergier ein Spieletrend für 1998 sein dürfte, empfehlen wir Ihnen, bei der Gelegenheit gleich etwas Puffer anzulegen: Mit 48 MByte Hauptspeicher können Sie beruhigt in die nähere Spielezukunft blicken.

Unterstützte 3D-Karten

Nur der Voodoo-Chipsatz wird direkt angesprochen; wir empfehlen deshalb eine 3Dfx-Karte für das optimale Spielerlebnis. Unser Vergleichstest in dieser Ausgabe gibt Ihnen einen guten Überblick auf die aktuellen Modelle. Sie benötigen Version 2.43 der Glide-Treiber, die sich netterweise gleich auf der Prophecy-CD befinden.

Origin hat zwar auch Support über den »Umweg« Direct3D programmiert, garantiert aber nur für folgende Modelle Kompatibilität: ATI Rage Pro, Matrox Mystique, Permedia 2, Rendition 2200, Riva 128.

Direct3D nur mit 4 MByte

Wenn Sie ohne 3D-Karte spielen, genügen 2 MByte Video-RAM. Bei Hardware-Beschleunigern, die über Direct3D unterstützt werden, sind aber 4 MByte Videospeicher gefragt.

Du, die Platte ist voll!

Haben Sie sich neulich erst gefragt, wie man die modernen neuen Gigabyte-Festplatten je vollkriegen soll? Kein Problem: Schon die kleinste der drei Prophecy-Installationsvarianten schluckt knapp 200 MByte. Für den flüssigsten Spielgenuß mit minimalen Nachladezeiten gibt es die große Installation, die sich mit rund 430 MByte auf Ihrer Festplatte breit macht.

Performance-Tips

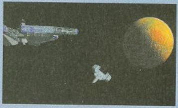
Unser dringlichster Rat für eine gute Leistung lautet: »Kaufen Sie sich eine 3Dfx-Karte!«. Dann läuft Wing Commander Prophecy schon auf einem Pentium/133 höchst anständig. Wer auf 3D-Hardware verzichtet, kann ab einem Pentium/166 mit flutschigem Tempo rechnen. Allerdings entgehen Ihnen ohne Beschleunigerkarte die coolen Effekte der hohen Farbtiefe.

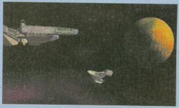
Zum besseren Vergleich zeigen wir ein paar typische Spielszenen ohne und mit 3D-Karte.

OHNE 3D-KARTE | **MIT 3D-KARTE**



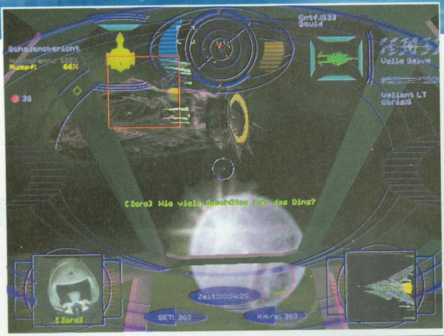




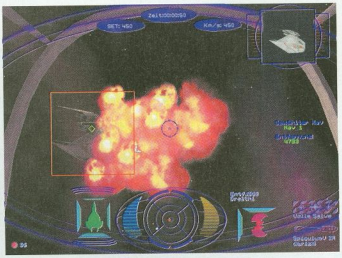








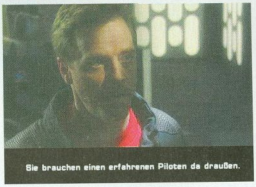
Dank 3D-Support farbenfroh und schnell: Raumschlacht mit einem dicken Pott im Hintergrund.



▲ Saftige Explosionen künden von einer Salve, die ins Schwarze trifft.

Prophecy einmal mit voller 3Dfx-Dröhnung erlebt hat, rührt nichts anderes mehr an.

Die alten Pilotenhasen fliegen in der Diamondbacks-Staffel, während sich unser jugendlicher Held beim rivalisierenden Black Widows-Geschwader erste Lorbeeren verdient. Im Spielverlauf ackert er sich von den Führerscheinneulingen zu den Cracks vor, was mit neuen Schiffen gedankt wird. Später haben Sie sogar die Ehre, einer Elite-Staffel beizutreten. Deutlich lebhafter als in früheren Episoden ist der Funkverkehr zwischen den einzelnen Raumschiffen. Wie gehabt können Sie Hilfe im Kampf anfordern oder den werten Gegner mit ein paar Schmähungen provozieren. Bei Prophecy bekommen Sie auch mit, was so im Hintergrund passiert: Analysen von der Midway, Kommunikation anderer Piloten untereinander, neue Order mitten in einer Mission. Altbewährt gibt sich die Steuerung: Wing Commander bleibt seiner Tradition treu und bietet eher Action-lastige 3D-Schlachten statt einer komplizierten Raumschiff-Simulation. Am besten gehen Sie mit einem Joystick mit Schubkontrolle auf Insektenjagd. Während des Kampfs schaltet man zwischen verschiedenen Kanonen- und Raketen-Typen durch. Die Zielhilfe erleichtert das Anvisieren eines Gegners; die Energieleistung Ihres Schiffs läßt sich unterschiedlich stark auf Schilde, Waffen und Antrieb verteilen. Fünf Schwierigkeitsgrade sorgen dafür, daß auch frischgebackene Raumpiloten gute Überlebenschancen haben.



Commander Blair hat das Schreibtischdasein satt und gesellt sich als Wingman an Ihre Seite. Eine Entscheidung mit Folgen ...

Perfektionisten ergötzen sich neben ihrem Ranking auf der Abschußliste auch an einer prozentualen Beurteilung des Missionserfolgs. Zwei Drittel des Scores hängen vom Erfüllen der Einsatzziele ab. Um volle 100 Prozent zu erzielen, müssen Sie Ihre Mühle ohne Schaden heimbringen und präzise feuern: Jede vergeudete Rakete oder Lasersalve knabbert an der Gesamtwertung. Wer auf die schnelle ein paar Raumschiffe ausprobieren möchte, stürzt sich in die Sofortschlachten des Simulators. Hier werden Einsteiger mit den Basics bekannt gemacht, während Action-Fans in vollgepfropften Szenarien auf Gegnerhatz gehen. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★★★★

Ohne die Erfindung der 3D-Karte würde dieser neue Commander so unspektakulär daherkommen wie der neue VW Golf: Hier ein Schräubchen anders, da ein bißchen mehr Missions-Stauraum, aber das Teil fährt (bzw. fliegt) sich auch nicht viel anders als die Vorgänger-Generation.

Erst mit einer 3D-Karte an Bord kann die neue Fortsetzung ähnlich faszinieren wie seinerzeit Teil 1, der mit Bitmap-Power meinen alten 286er-AT zum köcheln brachte. Das fein illuminierte Prophecy-Universum läßt die aktuelle Konkurrenz geradezu schäbig aussehen. Erst nach vielen Missionen mit kurzweiligem Käferkillen gewöhnt sieht man sich ein wenig an Raketenschweif-Orgien und illustres Lasergeflacker.

Aber erwarten Sie sich bloß keine tiefschürfende Raumschiff-Simulation oder etwas grundsätzlich Neues. Story und Video sind nicht Oscar-verdächtig; hinter seinem aufgebretzeltem Styling ist der neue Wing Commander spielerisch ein alter Bekannter. Kein Grund zum Nörgeln: Mir ist es fast schon peinlich, wieviel Spaß mir das altmodische Spielrezept macht. Die Schiffe fliegen sich prächtig, die Grafik ist bodenlos gut und die durch hektischen Funkverkehr immer wieder aufregend aufgemischten Missionen bringen Spaß.

+ Flott und fetzig

+ Prima 3D-Support

+ Hochglanz-SF-Action ...

– ... ohne allzuviel Tiefgang

– Kein Multi-Player

Wing Commander Prophecy

Hersteller:	Origin
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	120 Mark

3D-Karten: 3Dfx, Direct 3D

Hardware, minimum:
Pentium/133, 32 MByte RAM

Hardware, Empfehlung:
Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

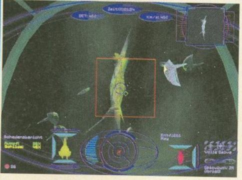
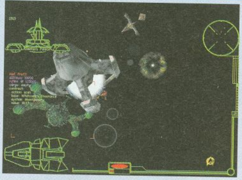
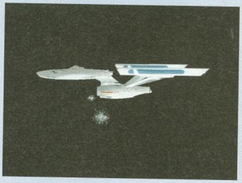
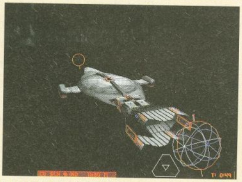
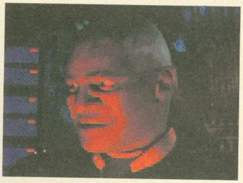
PC PLAYER Wertung

Grafik:	100	**Sound:**	80
Einstieg:	80	**Komplexität:**	60
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	–

Spielspaß: 85

Wing Commander Prophecy im Vergleich

Die Vorherrschaft im Weltraum ist hart umkämpft. Welche Vor- und Nachteile hat der neuen Wing Commander im Vergleich zu Interplays »Starfleet Academy« und Oceans »I-War«?

	Wing Commander Prophecy	Starfleet Academy	I-War
Cockpit-Grafik	 Ganz auf schnittige Weltraum-Dogfights ausgerichtet. Möglichst wenig Unrat versperrt die Aussicht auf die wunderschöne 3D-Grafik.	 Erfahrene Kapitänsanwärter schalten die Brückenansicht aus und begnügen sich mit dem übersichtlichen Vollbild.	 Das Cockpit wird von einer guten Menge an Anzeigen und Instrumenten belagert, die Sie auch alle ablesen und bedienen müssen.
Außenansichten	 Eine Fülle von abwechslungsreichen und coolen Außenansichten. Hier spielt der Schönling seine 3D-Karten-Muskeln aus.	 Die eigenen Schiffe sehen Sie nur beim Warp-Sprung in der Außenansicht. Erst mit einem Patch dürfen Sie auch während einer Mission spähen.	 High-Color-Grafiken, Lens-Flare-Effekte, farbiges Light-Sourcing - und das alles ohne 3D-Karte!
Videoclips	 Routinierte Video-Sättigungsbeilagen untermalen eine solide, wenn auch nicht sensationelle Story. Technisch sind die Clips o.k.	 Die Zwischensequenzen sind wahrlich filmreif. Technisch blitzsauber und streckenweise prominent besetzt: Hier doziert Mr. Chekov.	 Die vollständig gerenderten Zwischensequenzen sehen nur solange gut aus, wie keine Personen erscheinen.
Raumschiffe	 Im Spielverlauf werden Sie mit rund einem Dutzend Schiffchen konfrontiert. Nur im Trainings-Simulator haben Sie freie Modellwahl.	 Die Auswahl des Fluggefährts ist unspektakulär. Vor einem Einsatz dürfen Sie manchmal eine von drei Klassen anklicken.	 Im ganzen Spiel fliegen Sie nur ein Schiff, das um so detaillierter simuliert wird: die recht große und daher behäbige Dreadnought.



SPEAR HEAD
70 Tonnen Stahl gehorchen Deinen Befehlen!
Die Wüste bebt!
Die realistischste Panzerschlacht aller Zeiten! Und Du bist ihr Held!
Das ist kein Sandkastenspiel! Mit 100 km/h donnerst Du in Spearhead durch die Wüste und zerstörst feindliche Ziele aus bis zu 3 Kilometern! In diesem Konflikt geht es um viel - und in 50 Missionen kannst Du Dein Können im superrealistischen M1A2 Kampfpanzer unter Beweis stellen.
Im Internet sogar gegen bis zu 18 Mitspieler, mit speziellen Multi-Player-Missionen!
Das absolut echte Feeling wird durch die Unterstützung des neuen Microsoft Force Feedback Pro Joystick erreicht.
Du hast nur eine Chance, von Spearhead wieder loszukommen - gewinne den Kampf!
· absolut authentische Grafik und Sound
· voller 3Dfx Support
BMG INTERACTIVE goes Internet:http://www.bmginteractive.com
312 INCHES
387 INCHES
144 INCHES (MAX)
PC CD ROM

Strategiespiel für Fortgeschrittene

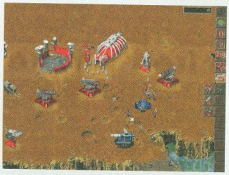
KKND Xtreme

Nachschlag fürs Mutantengemetzel »Krush, Kill & Destroy«. In der erweiterten Version »KKND Xtreme« dürfen endzeitliche Feldherrn wieder die Peitsche in die Hand nehmen und Ihre Untertanen über frisch gepflügte Kampfplätze scheuchen.



Auch im Mehrspielermodus dominiert die Partei mit der größeren Armee.

Ein heißer Wind streicht über die glühende Wüste. Auf einem verfallenen Wachturm steht regungslos ein einsamer Posten und blickt konzentriert durch sein Fernglas. Die herannahenden Sandwolken am Horizont kündigen scheinbar einen Sturm an. Doch der Soldat weiß es besser. Hektisch zückt er sein Funkgerät: »Ein Bataillon Kriegselefanten von Nordwest. Sie halten direkt auf das Lager zu!«

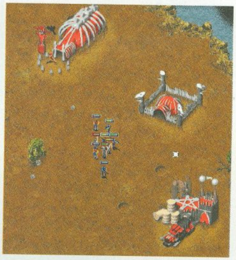


Die Schauplätze sind die gleichen geblieben, es gibt jedoch einen neuen Satz Missionen.

So, oder zumindest so ähnlich könnte es Ihren Männern und Mutanten ergehen, die Sie in »KKND Xtreme« durch karge Endzeitländereien schicken. An dem altbewährten Echtzeitprinzip (Basis errichten, Ressourcen erbeuten, Truppen ausheben, Gegner dezimieren) hat sich nichts geändert. Dafür bietet die Neuauflage 20 frisch erstellte Missionen, in denen es wie immer darum geht, den Feind dem Erdboden gleich zu machen.

Wichtigste Neuerung: Vereinzelt spielen Sie an der Seite eines computergesteuerten Alliierten. Sie können jede helfende Hand gut gebrauchen, da der Schwierigkeitsgrad nach wie vor recht knackig ist. Dutzende der feindlichen Mutantenkrabben, Killerspinnen beziehungsweise mobilen Raketenwerfer und Riesenpanzer versuchen Ihre Lager zu überrollen. Außerdem gibt es jetzt den sogenannten Kaos-Modus, durch den Sie eine beliebige Karte zum nächsten Gefechtsfeld auserküren dürfen. Auf diesem bekämpfen Sie dann einen bis drei Computergegner, mit fleißiger Unterstützung durch eine oder zwei alliierte Gruppen.

Falls Sie die Erstauflage von KKND nicht gespielt haben sollten, hilft Ihnen das Handbuch in Form einer Strategie-Guide bei der Bewältigung der 30 früheren Missionen, die auch bei Xtreme enthalten sind. (vs)



Diese heldenhafte Truppe stürmt gerade im Alleingang das gegnerische Gefängnis.

Volker Schütz ★★★

Die Mängel des »alten« KKNDs wurden, wie zu erwarten, in den neuen Missionen nicht ausgebessert. Noch immer beschränkt sich die künstliche Intelligenz der Gegner auf die Produktion gigantischer Monster- und Panzerformationen, die wie Flutwellen aus Fleisch und Metall über die wüsten Einsatzgebiete rollen. Von den cleveren Taktiken und Strategien der Dark-Reign-Widersacher keine Spur. Auch die Grafik schneidet im Vergleich zu Konkurrenten wie Total Anhilation oder Age of Empires eher unterdurchschnittlich ab.
20 neue Missionen hin oder her: echte Innovationsbereitschaft sucht man vergebens. Neue Einheiten oder zumindest modifizierte Landschaftsgrafiken sind beispielsweise nicht vorhanden. Insgesamt dümpelt KKND also im breiten Mittelfeld des Genres herum, weder durch extreme Schwächen auffallend, noch durch besondere Glanzlichter bestechend.

- \+ 20 neue Missionen
- \+ Kurzweiliger Kaos Modus
- − Hirnschwache Einheiten
- − Grafisch angestaubt

KKND Xtreme

Hersteller:	Melbourne House
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1-6 (Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	50	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 59

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Test Drive 4

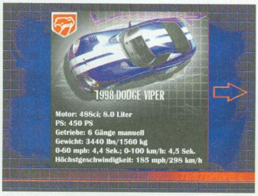
Jeden Morgen das gleiche Problem: Benutzen Sie heute den Jaguar, die Corvette oder gar Ihr altes Schätzchen, die Shelby Cobra, um die Nachbarn mal wieder nachhaltig zu beeindrucken?



Rauchsignale: Unser Muscle Car dreht mal wieder so richtig auf.

Schon auf dem Amiga ermöglichte es Serien-Urvater »Test Drive« dem kleinen Manne, zumindest am Computer das Fahrgefühl schneller Luxuskarossen anzutesten. Das damit der Nerv der Kundschaft getroffen wurde, bewiesen im Laufe der Jahre Nachahmer wie »Need for Speed«. Mit Test Drive 4 schlägt jetzt Accolades Original zurück.

Schwingen Sie sich also an Ihr Steuergerät. Joypads, Lenkräder und Gamepads erfreuen sich inniger Unterstützung. Weniger glücklich wird man allerdings mit dem guten alten Joystick, er taugt im Rennen nur fürs Automatikgetriebe ohne Handschaltungen. Unter »Einzelrennen« können Sie direkt nach Wahl ihres Fahrzeuges und einer gefälligen Rennstrecke losbrettern. Die einzelnen Pisten sind höchst unterschiedlich. Der Ort Keswick im regnerischen England hat vor allem enge, gewundene Landstraßen zu bieten. In San Francisco gibt es die typischen ungeheuer steilen Avenues, die für regelmäßige Abflüge sorgen. Außerdem im Angebot: die Berge der Schweiz (inklusive schier endloser Tunnel), fernöstliche Architektur im japanischen Kyoto, breiteste Highways in der amerikanischen Hauptstadt Washington und (als besonderes Schmankerl für alle Bajuwaren) das Umland von München.



Für viele bereits ein guter Bekannter dürfte die Dodge Viper sein.



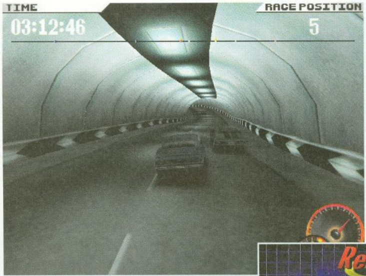
So ruhig und friedlich wie hier geht es im Rennen selten zu (3Dfx).

Bei den Fahrzeugen ist die Vielfalt noch größer. Neben bereits vertraut wirkenden Rennern wie dem Jaguar XJ 220 oder der Viper von Dodge stehen über 30 Jahre alte Muscle Cars bereit. Diese besitzen alle Hubraum und PS ohne Ende, haben aber sehr lange Schaltwege, wodurch diese Vorteile wieder kompensiert werden. Bestes Beispiel ist der Plymouth Cuda, der mit nur drei Gängen eine Höchstgeschwindigkeit von 282 km/h erreichen muß.

Im Rennen selbst können Sie Ihr Fahrzeug entweder von hinten betrachten (in mehreren sich dem Gefährt allmählich nähernden Perspektiven) oder direkt auf dem Fahrersitz Platz nehmen. Nur bekommt man dort keine Angaben mehr zur Höchstgeschwindigkeit oder zur Drehzahl, da die Armaturen zu klein sind. Bei Konkurrenten wie Need for Speed wurde das schon besser gelöst.

Die wahre Herausforderung lauert nicht im Einzelrennen auf Sie; die gibt es bei Test Drive in Form von verschiedenen Pokalen. Challenge-, Meisterschafts-, Pitbull- und Master-Pötte warten darauf, im Wohnzimmer Staub anzusetzen. Sie beinhalten teilweise sehr ausladende Aufgaben; so müssen im Meisterschaftsmodus alle sechs Rennstrecken nicht nur am Tage, sondern auch in der Nacht durchfahren werden. Gelingt es Ihnen aber dennoch, einen Pokal zu gewinnen, winken als Belohnung besonders kräftige Bonusfahrzeuge, die sonst nicht verfügbar sind.

Eine ganz nette Neuerung ist das sogenannte Beschleunigungsrennen. Ganz wie amerikanische Dragster treten Sie auf einer Strecke von nur wenigen hundert Metern gegen einen Computerfahrer an. Deshalb ist dort vor allem korrektes Hochschalten zum richtigen Zeitpunkt wichtig, da nach circa elf Sekunden die



In diesem Tunnel kommt es zu interessanten Lichteffekten (3Dfx).



Ein kleiner Ausschnitt aus dem Intro; der hintere Fahrer schenkt seinem Kollegen kurz vor dem Start noch ein hämisches Grinsen.



Die einzelnen Spielmodi: Zahlreiche Pokale warten darauf, von Ihnen gewonnen zu werden.

Sache schon wieder vorüber ist. Nur ein Ausnutzen des optimalen Drehmoments kann die entscheidende Sekundenbruchteile erbringen.

Leider kommt es auch bei Test Drive 4 zu dem berüchtigten »Aufpoppen« von Landschaftsstrukturen. Dieses hält sich aber noch in einem erträglichem Rahmen weit im Hintergrund des Bildes. Die Computerfahrer lassen sich auf schmalen Rennstrecken nur schwer überholen, da Sportwagen nun mal zu einer gewissen Breite neigen. Auf den amerikanischen Highways ist es wesentlich einfacher, ein Rennen zu gewinnen. Die Polizei, die – vermutlich im Rahmen internationaler Zusammenarbeit – in allen Ländern die gleichen Dienstwagen einsetzt, stört Ihre Bemühungen um den Sieg nur unerheblich. Gelingt es Ihr dennoch einmal, Sie einzuholen, werden Sie zwar unsanft zum Halten aufgefordert, können aber sofort danach weiterfahren. Viel öfter aber scheppern die Hüter des Gesetzes mit ihren Rostlauben gegen harmlose, am Rennsport völlig uninteressierte Unbeteiligte und treiben so die Staatsverschuldung in neue Höhen.

Gut gelungen ist den Programmierern, die unterschiedlichen Fahreigenschaften der Traumautos zu simulieren. Der Jaguar XJ 220 ist zwar mit Abstand das schnellste Fahrzeug und besitzt auch enormes Beschleunigungspotential, neigt jedoch in schnellen Kurven zu plötzlichem Ausbrechen. Der Nissan 300 ZX dagegen liegt wie ein Brett auf der Straße. Auch mit Muscle Cars hat man Chancen, daß Rennen zu gewinnen, was nicht unbedingt realistisch ist (neue technische Entwicklungen im Fahrwerksbereich etwa werden souverän ignoriert). Die Motoren der Fahrzeuge haben alle ihren individuellen Sound, mein Liebling ist der Sieben-Liter-Motor der Shelby Cobra: volltönendes hubraumstarkes Blubbern. (uh)



Die Cockpitperspektive. Alte Autos haben schöne große Lenkräder.

Udo Hoffmann ★★★★

Hrrngg, die Kurve krieg ich nicht mehr... krach, pardauz. Wieder mal meine Spuren an der Streckenabgrenzung hinterlassen. Aber sei es drum: Nur wenige Sekunden später geht's schon wieder in die Vollen. Test Drive spielt sich wie eh und je: unkompliziert, abwechslungsreich, und auch die Computerfahrer sind diesmal eine Herausforderung. Meinen Überholversuchen sperrten sich die Schurken mehr als einmal und rempeln rustikal zurück.

Dennoch will mich die 4. Probefahrt nicht völlig überzeugen. Tunnelwände und Gebirgsformationen werden durchsichtig, wenn man recht nah an ihnen vorbeifährt. Außer der (somit leider leicht mackenhaften) Grafik und den alten Chevis bietet das Programm wenig Neues. Und ganz allgemein ist mir das Fahrgefühl zu hektisch. Mehr als einmal gab in Kurven unvermeidbare Auffahrunfälle auf andere Fahrzeuge. Reaktionsriesen lächeln vielleicht über meine Probleme, aber ich würde der Special Edition von NFS 2 den Vorzug geben.

+ Viele Fahrzeuge
+ Ansehnliche Strecken
− Zickiges Fahrverhalten
− Ausgelaugtes Spielkonzept

Test Drive 4

Hersteller:	Accolade
Testversion:	Beta vom Dezember '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-6 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	90 Mark

3D-Karten: 3Dfx
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 68

Rennspiel für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Ultimate Race Pro

Rasen und Rempeln ohne Reue: Kalistos 3D-beschleunigter Actionrenner zeigt manchem Konkurrenten den qualmenden Auspuff.



Volle Deckung: Nummer 81 scheint die Handbremsenkehre noch nicht zu beherrschen (640 x 480 Bildpunkte, 3Dfx).

Baguette und Rotwein sind ja ganz nett, doch Hand aufs Herz: Woran denken Sie, wenn Sie die Worte »Spiele aus Frankreich« hören? Vermutlich an grafisch opulente, doch inhaltlich eher schwache Titel, die allenfalls Computer-Novizen wie Großtante Wilma ein »Junge, das sieht ja toll aus!« entlocken. Dem erfahrenen Spieler bliebt das oftmals mit schicker Aufmachung kaschierte schlichte Spielprinzip jedoch nicht verborgen. Doch Besserung naht: Kalisto aus Bordeaux, die schon mit dem Action-Adventure »Dark Earth« einen Achtungserfolg vorweisen konnten, haben wieder zugeschlagen.

»Ultimate Race Pro« ist ein waschechtes Action-Rennspiel und Spielekennern nicht völlig unbekannt: Eine abgespeckte Vorabversion des Programms wurde unter anderem 3D-Grafikkarten mit dem PowerVR-Chip beigelegt. Die uns vorliegende Variante freut sich natürlich ebenfalls, wenn eine Beschleunigerkarte Ihrem PC etwas unter die Arme greift. Zwar drehen die Fahrzeuge auch ohne eine spezielle Hardware ihre Runden, doch dann sieht das Geschehen nicht mal mehr halb so schön aus.

Beim ultimativen Rennen dürfen Sie mit 16 Autos 16 Rennstrecken unsicher machen. Das klingt zunächst gewaltig, doch einige Fahrzeuge unterscheiden sich nur durch die fantasiereiche Bemalung: Brems-, Beschleunigungs- und Geschwindigkeitseigenschaften sind bei diesen Wagen identisch. Anders als beim Fun-Racer »pod« können diese Werte generell nicht verändert werden. Das fällt in der Praxis zum Glück kaum ins Gewicht, denn hier kommt es allein auf Ihr Geschick an. »Wer bremst, verliert« mag zwar unter Mantafahren ein Ehrenkodex sein, doch wenn Sie sich an diese Faustregel halten, überholen die sieben Computergegner Sie schon in den ersten Kurven. Es gilt nämlich, Hand- und Fußbremse gekonnt dosiert einzusetzen. Sicherheitsfanatiker verringern artig vor jeder Straßenkrümmung die Geschwindigkeit, beherztere Naturen wenden schon einmal den Handbremsen-Powerslide an. Dabei bricht das Auto kontrolliert um die Ecke, verliert dabei jedoch kaum an Geschwindigkeit. Zur Übung können Sie ein paar Runden auf einer Testpiste einlegen. Hier läßt sich sogar eine zuvor gefahrene Umrundung speichern und wiedergeben. Wenn Sie wollen, folgen Sie mit dem Auto dem eigenen Geisterfahrer und lernen so sehr schnell, warum es Sie an welchen Abschnitten von der Bahn gefegt hat.



▲In der höchsten, unbeschleunigten Auflösung (1024 x 768) geht selbst ein P200/MMX in die Knie.

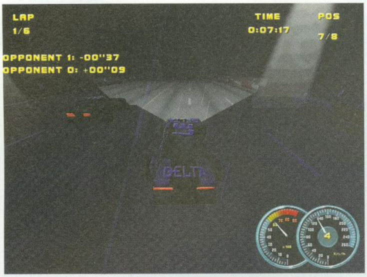


Schumacher, wir kommen: Kurz vor der Kurve drängen Sie Ihren Gegner ab.

Die Kurse lassen sich auf vier Grundtypen zurückführen: eine Stadt am Meer, ein abschüssiges Kaff im wilden Westen, eine Wald- und Canyonlandschaft sowie einer Piste, die an Norditalien erinnert. Zur Erschaffung der je vier verschiede-



Die Radaranzeige unten links ist nicht sonderlich hilfreich.



Der 7. Sinn warnt: Achten Sie bei Nacht und strömendem Regen auf Ihre Geschwindigkeit.



Aus der Fahrer-Ansicht wirkt das Rennen gleich viel dramatischer.



In der Mehrspieler-Arena müssen Sie Ihre Konkurrenten zu Altmetall verarbeiten.

nen Schwierigkeitsgrade kamen den Kalistologen zwei witzige Ideen: Bei jeder Strecke gibt es Straßensperren und Umleitungen, die mal in die eine, mal in die andere Richtung geöffnet sind. Auf diese Weise ähneln sich die vier Inkarnationen eines Kurses zwar, doch die Varianten bieten noch genug Abwechslung, wenn Sie den ersten Streckenverlauf in- und auswendig kennen. Ab und zu entdecken Sie sogar eine seltene Abkürzung oder fahren die Abschnitte gar von hinten nach vorne. Idee Nummer zwei greift das richtige Leben auf: Nächtliche Kurvenfahrten im Dauerregen setzen mehr Adrenalin frei als ruhiges Spazierenfahren an einem sonnigen Nachmittag. Demgemäß wechselt das Wetter in Ultimate Race: Tag und Nacht, Sonnenschein, Nieselregen und Wolkenbrüche sorgen entsprechend kombiniert für angespannte Hände am Lenkrad. Auch wenn die Geräuschkulisse in erster Linie aus dem erfrischend gut getroffenen Motorengebrumme ohne schmückende Hintergrundmelodien besteht: Die Grafik ist auf der im Test eingesetzten 3Dfx-Karte so gut, daß das gar nicht weiter auffällt. Unangenehmes Aufploppen der Landschaft fehlt komplett, im fernen Hintergrund lichtet sich ganz zart der Nebel, was spätestens nachts oder im Gewitter nicht mehr auffällt. Gimmicks wie Schattenwurf oder Reifenspuren auf dem Asphalt dürfen wie auch die Auflösung (bis 1024 x 768 Bildpunkte) an die Rechenkraft angepaßt werden.

Größtes Manko: Ein Meisterschafts-Modus, bei dem Sie sich nach und nach alle Strecken erstreiten oder gar mit Bonus-Autos belohnt werden, fehlt komplett. Alle Kurse sind sofort zugänglich. Wenn Sie mit mehrern menschlichen Spielern um die Wette flitzen wollen, können Sie das per Internet, Modem oder Netzwerk mit bis zu 15 Mitstreitern tun. Es gibt sogar eine »Destruction Derby«-ähnliche Arena, in der so viele Gegner wie möglich lädiert werden und Power-Ups aufgesammelt werden müssen. und nur die Bestzeiten werden dauerhaft gespeichert. (ra)



Zurückbleiben, bitte: Zum Glück schützen Fahrbahnbegrenzungen die Zuschauer.

Roland Austinat ★★★★

Die Kfz-Saison 1998 fängt sehr vielversprechend an: Die Grafik und das Fahrgefühl von Ultimate Race Pro sind einfach wunderbar. Mit kleinen Gags wie den bei Wind und Wetter jubelnden Zuschauern, kreisenden Hubschraubern oder schnaufenden Dampflokomotiven am Streckenrand werde ich angenehm ans alte »Bleifuss« erinnert. Das sah aber nicht halb so cool aus: Wenn in der Abenddämmerung die Scheinwerfer angehen und mein Flitzer ins Scheinwerferlicht eines Verfolgers gerät, ist die Illusion perfekt. Mein größter Kritikpunkt bei aller Grafik-Euphorie ist allerdings der schmerzlich fehlende Meisterschaftsmodus. So schön ein unkompliziertes Rennen auch sein mag, ein aufgemotzter Wagen zur Belohnung für einen ersten Platz wäre doch noch motivierender gewesen. Ultima Race Pro macht einen Riesenspaß – ob die Motivation auch über Monate hinweg anhalten kann, ist eher fraglich.

+ Rasante Optik
+ Klasse Wind- und Wettereffekte
− Zu wenig Strecken
− Keine Meisterschaft

Ultimate Race Pro

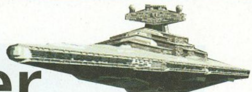
Hersteller:	Kalisto/Microprose
Testversion:	Beta vom Dezember '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1-16 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: 3Dfx, Power VR, Matrox
Hardware, minimum: Pentium/133, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	90	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	70
Steuerung:	80	Multi-Player:	80

Spielspaß: 79

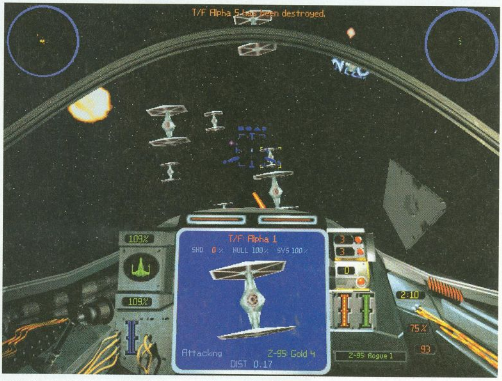


SF-Simulation für Fortgeschrittene und Profis

Balance of Power

ZUSATZ CD

X-Wing vs. TIE-Fighter enttäuschte im Sommer vor allem wegen fehlender Kampagnen und Zwischensequenzen. Eine Add-on-CD soll diese Mäkel nun beheben.



Und hier sind die imperialen Truppen auch schon in vollem Einsatz: Aus dem Sternenzerstörer startet eine Staffel TIE-Fighter, um die Rebellentransporter abzufangen. (3Dfx)

Als vor rund einem halben Jahr der Nachfolger zu »TIE-Fighter« erschien, wurde bald offensichtlich, daß Chefdesigner Lawrence Holland und sein Team vor lauter Mehrspieler-Hysterie die nicht vernetzten Computer fast vergessen hatten. Mit der Zusatz-CD »Balance of Power« hat sich LucasArts nun der vielen Fans angenommen, die zu Recht die fehlenden Solospieler-Optionen und Filmsequenzen bemängelt haben.

Auf der Flucht vor dem Imperium verkriechen sich die Rebellen im Airam-Sektor. Sie wollen die dort lebenden Clans aufrufen, der Allianz beizutreten. Das ist Gewaltherrscher Palpatine natürlich ein Dorn im Auge. So bricht eine schlagkräftige Flotte unter dem Kommando von Admiral Senn auf, um den Abtrünnigen den Garaus zu machen.

In insgesamt 30 Missionen zerstören Sie entweder auf Rebellenseite Senns Flaggschiff, den Super-Sternenzerstörer »Vengeance« oder spüren im Dienste des Imperiums die Basis der Aufständischen zwecks Zerstrahlung auf. Mit dem B-Wing erhalten die Widerstandskämpfer dazu ein schwer bewaffnetes und gepanzertes, dafür nicht so wendiges Schiff. Auf der Gegenseite finden sich zwar keine neuen Flieger, doch nun haben auch TIE-Interceptoren Schutzschirme, außerdem wurde Bomben und Raketen eine stärkere Sprengwirkung verpaßt.

Im Weltraum sollten Sie pro Auftrag üblicherweise mehrere Missionsziele erfüllen; beispielsweise der Begleitschutz für eigene Schiffe oder das Identifizieren und gegebenenfalls Zerstören von anderen Raumern. Darüber hinaus müssen Sie Raumstützpunkte oder Kreuzer beschützen, beziehungsweise angreifen. Wie gehabt gehorchen die Mitstreiter Ihren Befehlen, und falls Ihr eigenes Schiff zerstört wird, können Sie in ein anderes Ihrer Staffel springen – vorausgesetzt, diese wurde noch nicht völlig aufgerieben. Achten Sie darauf, diese Energie Ihres Reaktores immer passend

Mit 3D-Karten sieht die Grafik nur wenig besser aus, die Explosionen erfahren jedoch eine deutliche Aufwertung. (3Dfx)



Martin Schnelle ★★★★

Nachdem ich von X-Wing vs. TIE-Fighter zumindest als Solospieler ziemlich enttäuscht war, vernahm ich frohlockend die Ankündigung einer Missions-CD samt Kampagnen. Außerdem war dank 3Dfx-Unterstützung von verbesserter Grafik die Rede. Durch die gefilterten Texturen sehen die Schlachten im All auch besser aus, sind jedoch noch viele Parsecs vom Standard eines Wing Commander Prophecy entfernt. Durch die wie in allen jüngeren Star-Wars-Titeln als CD-Track vorliegende Musik kommt während der Einsätze echte Atmosphäre auf. Die Verbindung der einzelnen Aufträge gelingt jedoch nicht völlig, drei Zwischensequenzen pro Kampagne sind einfach zuwenig. Solospieler werden also nicht komplett überzeugt.

Im Mehrspielermodus finden Sie wiederum viele neue Aufträge; einen ganzen Feldzug mit mehreren Spielern zu absolvieren ist eine echte Freude. Dazu können Sie nun endlich per Tastendruck ein paar selbstgemachte Flüche loslassen. Für den Fall, daß Sie in der Microsoft-»Zone« Lord Mash in seinem TIE-Advanced treffen, denken Sie sich schon mal ein paar gute Antworten aus.

- \+ Schöne Multiplayer-Missionen
- \+ Gute Atmosphäre
- \+ Endlich Kampagnen
- − Grafik nur wenig besser
- − Spärliche Zwischensequenzen



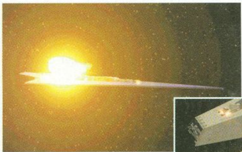
Diesem Kanonenboot der imperialen Schergen geht es nun an den Kragen. (3Dfx)

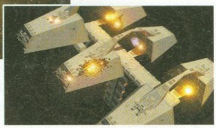
auf Triebwerke, Schutzschilde und Strahlenkanonen zu legen. Ihre Widersacher ärgern Sie dazu mit diversen Raketen. Die Geschichte wird pro Seite in jeweils drei Zwischensequenzen fortgeführt, darin tauchen allerdings keine Personen, sondern nur Weltraumszenen auf.

Auch für Netzwerk-Fetischisten wird etwas geboten: Beide Kampagnen sind als Multiplayerspiel mit bis zu acht Teilnehmern zu absolvieren. Neue Deathmatch- und Teamszenarien haben die Designer ebenfalls auf der Scheibe abgelegt. Dazu lassen sich endlich eigene Beschimpfungen auf die Zahlentasten legen.

Optisch sehen die Raumschlachten für Leute, die eine Beschleunigerkarte mit 3Dfx- oder PowerVR-Chip ihr eigen nennen, etwas hübscher aus, sind aber immer noch nicht atemberaubend. Ansonsten haben die Programmierer die Grafik-Engine beibehalten. Der Soundtrack von John Williams schmettert wie gewohnt aus den Boxen, auch die Soundeffekte sind den Filmen entliehen und wirken dementsprechend authentisch. Etwas Einarbeitung in die Handhabung der Sternenjäger ist nötig, doch das sind Besitzer von X-Wing vs. TIE-Fighter, das Sie für diese Zusatz-CD unbedingt brauchen, ja gewöhnt. An der Steuerung hat sich also kaum etwas geändert, beim Herumfunken im All lassen sich nun Sprüche auch bestätigen und durchscrollen.

(mash)





Einige Videosequenzen lockern die beiden Kampagnen auf und führen die Geschichte fort.

Balance of Power			
Hersteller:	LucasArts	3D-Karten:	3Dfx, PowerVR
Testversion:	Beta vom Dezember '97	Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte
Betriebssystem:	Windows 95	Hardware, Empfehlung:	Pentium/166MMX, 32 MByte, 3D-Karte
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1-8 (Internet, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	40 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	80
Einstieg:	80	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

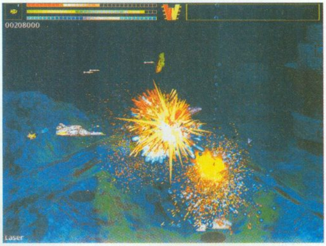
Spielspaß: 78

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Blaster

Ein vermißt geglaubter Raumkreuzer voll von irdischen Siedlern, macht eines Tages die heimischen Ozeane unsicher. Wie für Wesen aus dem All (gleich welcher Abstammung) nun einmal üblich, versuchen die in dem Pionierschiff befindlichen Passagiere unsere Welt zu erobern. Um diese Pläne zu durchkreuzen, eskortieren Sie als Gleiterpilot eine Superbombe durch SVGA-Gewässer. Während das explosive Material langsam von der linken Bildschirmhälfte zur rechten dümpelt, flitzen Sie mit Ihrem Gefährt beliebig durch das Level, um angreifende Pseudo-U-Boote fernzuhalten. Hin und wieder unterstützen Waffenupgrades dieses Vorhaben. Speichern dürfen Sie nicht, dafür ist eine Paßwortfunktion vorhanden, über die Sie jedes Level einzeln ansteuern können.

(vs)



Trotz SVGA und vielen bunten Farben, erzeugt Blaster nur triste Langeweile.

Volker Schütz ★★

Super-VGA Grafik verquickt mit einem alten Ballerspielprinzip: The Reap zeigte letzten Monat, wie man aus diesen beiden Zutaten ein kurzweiliges Computervergnügen zubereitet. Topware tritt jetzt den Beweis an, daß ein schlechter Koch unter Verwendung des gleichen Rezepts ein Süppchen brauen kann, welches selbst Aliens mit Schwefelsäuremägen und Ledergedärmen zu Boden ringt. Mit einem Gleiter durch die triste Unterwasserlandschaft zu tauchen, der wie an unsichtbaren Gummibändern über den Bildschirm torkelt, verdirbt gründlich den Appetit auf Horizontal-Shooter.

+ SVGA-Grafik
- Gurkenhafte Steuerung
- Wenig Upgrades
- Triste Umgebung

Blaster			
Hersteller:	Topware	3D-Karten:	–
Testversion:	Beta vom Dezember '97	Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS	Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	30 Mark		

PC PLAYER Wertung

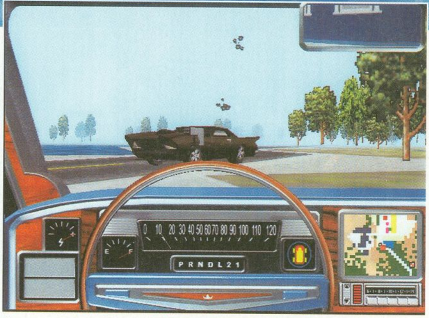
Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	60	Komplexität:	30
Steuerung:	10	Multi-Player:	–

Spielspaß: 26

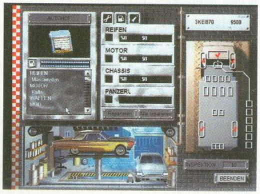
Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Streets of SimCity

Mit blankgeputzten Karossen durch eine selbsterbaute Stadt kurven und nebenbei noch für Recht und Ordnung kämpfen. Ist das nicht der Traum aller »SimCity«-Architekten?



▲ Am Steuer eines Air-Hawk fühlen wir uns allen Gefahren gewachsen – selbst diesem extrem häßlichen braunen Auto.



▲ In der Werkstatt wird Ihr Fahrzeug aufgetankt, repariert und mit Extras ausgestattet.

Wer braucht schon die Straßen von San Francisco, wenn er die Asphaltwege seiner eigenen Metropole entlangdüsen kann? Haben Sie mit dem mitgelieferten Editor eine schicke Siedlung aufgebaut, dann dürfen Sie das gute Stück im neuen Maxis-Rennspiel »Streets of SimCity« aus der Perspektive eines Einwohners besichtigen. Sie können aber auch auf eine der über 50 Fertigstädte zurückgreifen.



Dieser Lieferwagen hat Ärger mit der Polizei, da er die Geschwindigkeitsbeschränkung nicht eingehalten hat.

Als rabiater Ordnungshüter im mit Extrawaffen-gespicktem Straßenkreuzer beginnen Sie Ihre dreidimensionale Stadtrundfahrt. In einem Tutorial werden Sie mit dem Fahrzeug vertraut gemacht. Neben dem unfallfreien Abfahren von Straßen oder fehlerfreiem Tanken will der Umgang mit dem Waffenarsenal gemeistert sein: Drei Raketen in ein Gebäude gejagt und es geht in Flammen auf. Wirklich gut kommt eine Explosion der überall verteilten Tankstationen. Damit sollten Sie sich aber zurückhalten, denn die Zapfanlagen sind wichtig, etwa für Reparaturen Ihres Wagens. Auch Ausrüstung wie verstärkte Panzerung oder Radar stehen dort zur Verfügung.

Vier verschiedene Schwierigkeitsstufen stehen zur Wahl, je nachdem schwankt die Zahl der kriminellen Elemente von »nicht vorhanden« bis »unzählig«. So richtig gefordert wird man erst in den Szenarien, von denen es fünf gibt. Sie übernehmen die Rolle von einzelnen Sim-Bürgern und müssen sich dann mit deren Alltagssorgen herumschlagen. Zippy, der Kurier, wird zum Beispiel immer wieder von motorisierten Schurken daran gehindert, seine Päckchen abzuliefern.

Sie können in den Städten auch Rennen abhalten. Die eigentliche Grundidee, in eigens erbauten Metropolen herumzufahren und sich an der Wiedererkennungsfreude zu laben, kommt aber kaum zum Tragen. Durch die sehr grobe Grafik und die wenigen, abwechslungsarmen Gebäudetypen wird der Vergleich mit alten SimStädten zu einer eher peinlichen Angelegenheit.

(uh)

Udo Hoffmann ★★

Nach SimCity 2000 hat Maxis eigentlich nur noch Mittelmaß und Murks auf den Markt gebracht. Mit diesem wirren Mix aus Rennspiel und Fahrsimulation wurde eine neue Talsohle erreicht. Streets erinnert stark an Activisions Interstate '76, ist aber um einige PS-Klassen schlechter. Die Grafik ist arg grobschlächtig geraten, es gibt nur fünf verschiedene Fahrzeuge und gerade mal zwei Offensivwaffen.

Die zähe 3D-Engine geriet selbst auf einem Pentium/166 mit 3Dfx-Karte mehr als einmal in massives Stottern. Überhaupt ist das Fahrgefühl schaurig. Zudem enthalten die SimStädte nur wenige Gebäudeelemente des Originals. Ein paar schäbige Bitmap-Häuschen – selbst bei Fans wird da kaum Freude aufkommen. Wirklich schade ist es nur um die inspirierte Musikuntermalung aus dem in allen Fahrzeugen eingebauten Autoradio.

+ Coole Hintergrundmusik

– Flaues Fahrgefühl

– Wenig Waffen

– Langweilige SimStädte

Streets of SimCity

Hersteller:	Maxis
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1-8 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	70 Mark

3D-Karten: 3Dfx

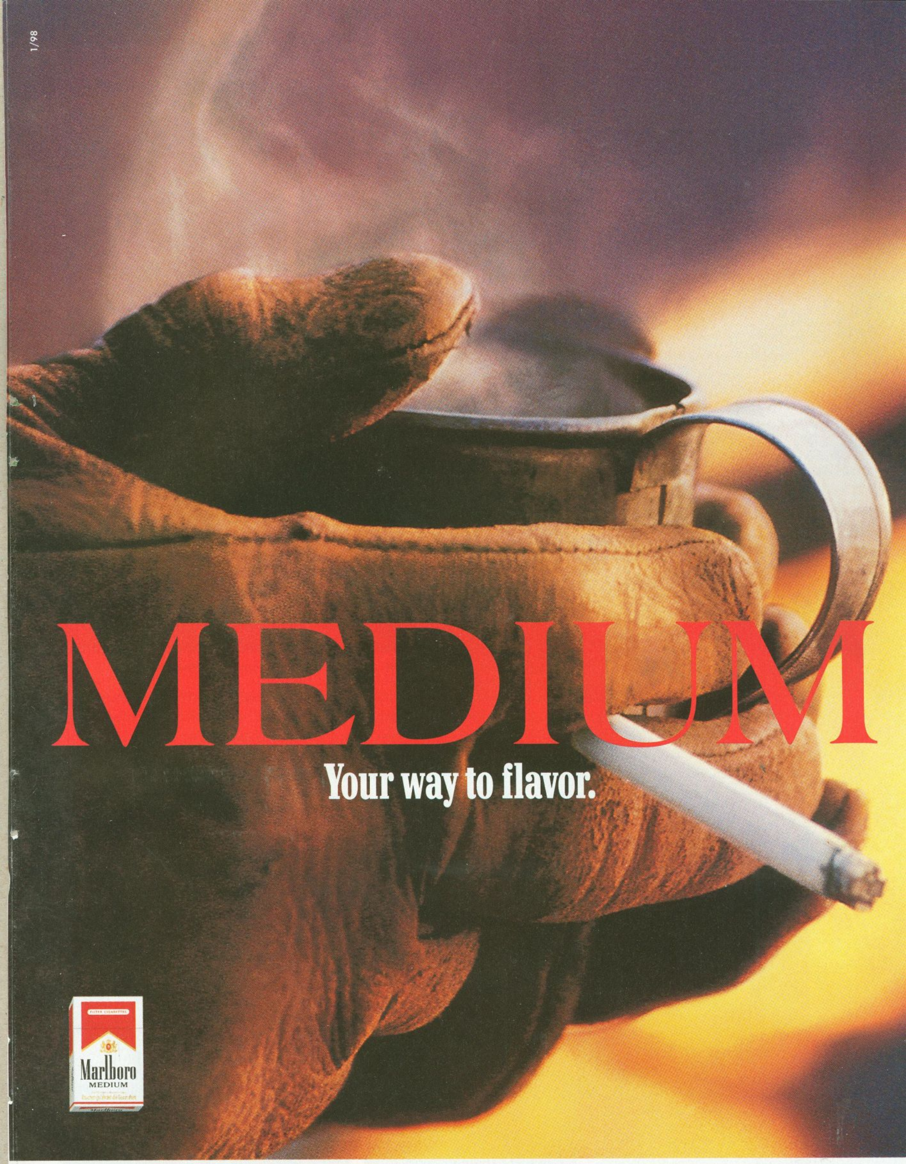
Hardware, minimum: Pentium/166, 32 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	Sound:	70
Einstieg:	50	Komplexität:	40
Steuerung:	30	Multi-Player:	50

Spielspaß: 31

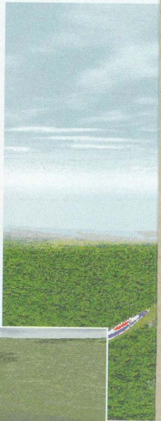


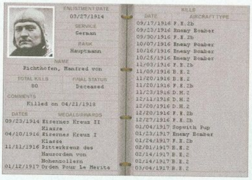
Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Flugsimulation für Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

Red Baron 2

Mit ziemlicher Verspätung landete der »Rote Baron« auf unserem Testflugfeld. Haben sich über drei Jahre Entwicklungszeit bezahlt gemacht?





Manfred von Richthofen, genannt der »Rote Baron«.

Seit 1994 werkeln die Mannen um Hauptdesigner Gary Stottlemeyer an dem Nachfolger zu dem Erster-Weltkriegs-Flugspektakel »Red Baron«, das mittlerweile längst Klassikerstatus genießt. Ursprünglich sollte Teil 2 im April '97 erscheinen, wurde jedoch immer weiter verschoben, bis er plötzlich kurz vor Redaktionsschluß für diese Ausgabe eintraf.

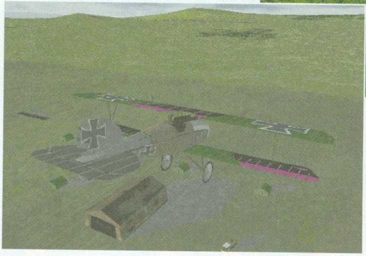


In 15 Einzelaufträgen machen Sie sich mit den Einsatzarten vertraut, unter anderem Patrouille fliegen, Bomber beschützen oder ein festgelegtes Bodenziel angreifen. Außerdem können Sie – wie aus dem Vorgänger gewohnt – ein bestimmtes Flieger-As zum Duell auffordern. Sieben Trainingsflüge erklären die Grundvoraussetzungen wie Starts und Landungen sowie elementare Grundregeln beim Navigieren und für den Luftkampf. Sind Sie somit gut vorbereitet, wählen Sie den Feldzug.



In einigen Aufträgen sollen Sie Brücken ausschalten.

Vor dem Beginn einer Kampagne entscheiden Sie sich, ob sie auf deutscher, französischer, englischer oder amerikanischer Seite fliegen wollen. Je nachdem, welches der vier Länder Sie auswählen, ändert sich das frühestmögliche Eintrittsdatum in die Staffel. Die Amerikaner nahmen am Ersten Weltkrieg bekanntlich erst später teil, während die kaiserliche Luftwaffe als erste auf den Plan trat. Natürlich stehen zu einem späteren Zeitpunkt andere Staffeln zur Verfügung, genauso wie Flugzeugtypen. Auch die Wahl Ihres Rangs beeinflußt das folgende Geschehen. Fangen Sie gleich als Hauptmann an, können Sie die komplette Flugeinteilung ändern, während Sie als einfacher Unteroffizier die Position während des Einsatzes einnehmen müssen, die Ihnen zugewiesen wird. Haben Sie sich nach oben gearbeitet oder gleich den passenden Dienstrang gewählt, stehen Ihnen neben den Pflichten auch Rechte zu. So können Sie wie bei der Genre-Kon-

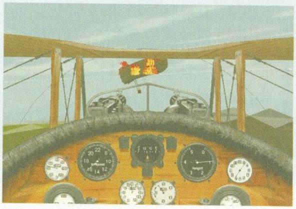


Angriff! Im Tiefflug fällt eine gewisse Grob-Pixeligkeit auf.

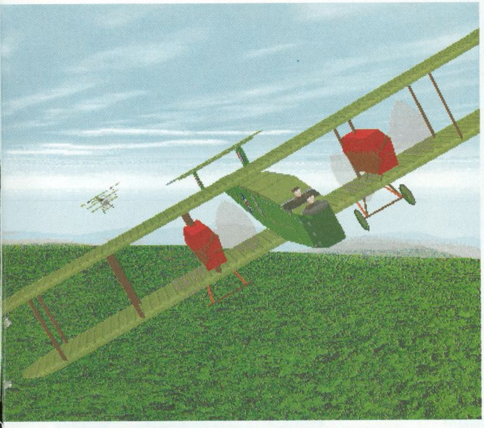




Die FlA-Kanonen sind nicht zu unterschätzen. Die Jagdmaschine gerät hier in arge Bedrängnis, wobei aufgrund der Bodentexturen die Geschütze sehr schlecht zu sehen sind.



Ballons sind durch ihrer Unbeweglichkeit recht leichte Ziele.



Mit unserer Fokker DR.I befinden wir uns gleich in optimaler Abschußposition. Der britische Bomber hat keine Chance mehr.

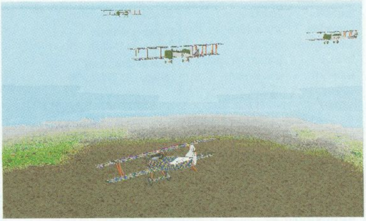
kurrenz Ihrer Maschine eine eigene Farbgebung verpassen. Mittels einer Importfunktion lassen sich sogar selbstgemachte Texturen im BMP-Format aufpinseln.



Im Verlauf des Feldzugs erhalten Sie dann je nach Leistung Beförderungen und Orden.

Auf Seiten der Allierten steigen Sie dabei schneller im Rang als beim preußischen Militär.

Über 40 Flugvehikel stehen in den Hangars, 21 davon dürfen Sie selbst fliegen. Darunter befinden sich Legenden wie die Fokker DR.I, die Nieuport 11 mit den über den Flügeln liegenden Kanonen oder die Sopwith Camel. Bewaffnet sind sie mit Maschinengewehren, je nach Auftrag auch mit Bomben und sogar starren Raketen. Wer es gern authentisch mag, hat dann und wann eine Ladehemmung, die durch erneutes Durchladen zu beheben ist. Im Einsatz werden Sie von einem Autopiloten unterstützt, der außer einfachem Geradeausfliegen auch die Wegpunkte abklappern und sogar für Sie kämpfen kann. Dem Spielspaß ist letzteres allerdings weniger zuträglich.



Hier begleiten wir mit unserer kleinen Maschine drei dicke Gotha-Bomber.

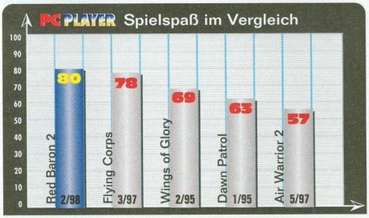


Bodendetails wie diese Ortschaft samt Kirche wurden liebevoll gestaltet.

Sehr erfreulich ist die Tatsache, daß keine futuristischen Computer nötig sind, um einigermaßen flüssig durch die Lüfte zu schweben. Selbst in der höchsten Detailstufe ist das Programm in der Vollinstallation auf einem Pentium mit 120 MHz erquicklich schnell. Zum einen liegt dies an der Künstlichen Intelligenz, die nach dem »Vater-Sohn«-Prinzip arbeitet. Dies bedeutet, daß nur die Einheiten in einem bestimmten Radius um Ihr Flugzeug herum explizit in ihrem Verhalten berechnet werden. Alle anderen Teilnehmer werden vom Programm nur in der Gruppe simuliert, etwa eine ganze Fliegerstaffel oder eine komplette Kompanie Panzer. Zum zweiten fällt die Grafik nicht spektakulär aus und liegt vom Niveau her nur geringfügig höher als die des direkten Konkurrenten »Flying Corps«. So sind die Doppel- und Dreidecker

ERSTE HILFE

Steigen Sie möglichst frühzeitig auf große Höhe, denn so befindet sich Ihr Flieger in besserer Angriffsposition. Gewiefte Piloten bringen ihre Maschine dabei zwischen den Kontrahenten und der Sonne, so daß dieser geblendet wird. Die optimale Lage ist natürlich hinter der »fliegenden Kiste«, die Sie in ewigen Jagdgründe verfrachten wollen. Die Geschwindigkeit des Flugzeugs sollte nicht zu hoch steigen. Ansonsten rasen Sie am Rivalen vorbei, der sich dann wiederum in guter Schußposition befindet.



Aufgrund des etwas intensiveren Spielerlebnisses – Sie haben eher den Eindruck, an einem richtigen Konflikt teilzunehmen – liegt der Rote Baron knapp vor Flying Corps. Hier werden die einzelnen Maschinen einen Hauch exakter simuliert, aber die Missionen fallen etwas eintönig aus. Die Oldies Wings of Glory und Dawn Patrol schaffen nicht die 70-Punkte-Hürde: Ersteres läßt es an Realismus mangeln, während Dawn Patrol zu wenig Abwechslung bietet. Air Warrior 2 bildet hier aufgrund der antiquierten Grafik das Schlußlicht für Solo-Spieler, entfaltet jedoch auf dem Online-Sektor seine wahren Stärken.

GOLD PLAYER

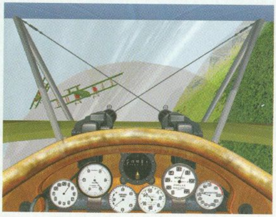
beispielsweise am Rumpf nicht voll texturiert. 3D-Karten werden nicht unterstützt, ein entsprechender Patch wird aber laut Hersteller nachgeliefert. Die Motoren- und Waffengeräusche ähneln sich stark. Daneben können Sie Glockengeläut und Sirenen vom Boden hören.

Da in unserer Testversion der Multiplayer-Modus noch nicht integriert war, finden Sie in einer der nächsten Ausgaben einen Test-Update, in dem wir Sie über die Mehrspieler-Varianten informieren.

Technik-Tip: Von Natur aus bietet Red Baron 2 schon eine hohe Framerate. Falls dier Grafik auf Ihrem System dennoch ruckeln sollte, dann probieren Sie die Vollinstallation, die allerdings rund 220 MByte Festplattenplatz verschlingt. Zusätzlich sollten auf der Platte noch 80 MByte für das Swapfile vorhanden sein. Regeln Sie ansonsten den Detailgrad herunter; etwa bei der Entfernung, ab der die Bodentexturen dargestellt werden. So sollte selbst ab einem Pentium/120 SVGA-Darstellung realisierbar sein. **(mash)**



Bei Dogfights führen direkte Kontakte mit dem gegnerischen Flugzeug zu kleinen Beschädigungen. Hier mußten unsere Flügelspitzen dran glauben.



Die Cockpits haben für jedes Flugzeug ein individuelles Outfit.



In der niedrigen VGA-Auflösung macht Red Baron 2 keinen guten Eindruck mehr. Zum Glück läuft auch auf schwächeren Pentium-Rechnern die hochauflösende Super-VGA-Variante ordentlich.

Martin Schnelle ★★★★★

Was lange fliegt wird endlich gut: Nach einer schier endlosen Entwicklungszeit dürfen tollkühne Knatterkisten-Piloten endlich zum Joystick greifen. Red Baron 2 hat ein akkurates Flugmodell, Maschinen mit Rotationsmotoren ziehen entsprechend leicht zu einer Seite hin. Auch das ganze Drumherum ist stimmig, kleine Videos verzieren die Menüs und über die Asse sind historische Informationen abrufbar. In der Kampagne wird der Kriegsverlauf kommentiert und mit dem Missionseditor lassen sich beliebige Szenarien zusammenstellen. Witzig finde ich noch die Möglichkeit, die eigene Maschine mit selbst gemachten Texturen zu belegen – auch wenn diese Option kein Novum ist.

Aber einige Dinge halten mich davon ab, beim Comeback des Roten Barons in Begeisterung auszubrechen. Einerseits ist es natürlich begrüßenswert, daß auch an Besitzer schwachbrüstiger Pentium-PCs gedacht wurde. Doch selbst bei maximaler Grafikdarstellung erscheinen weiter entfernte Landschaftsteile als Polygone im Nebel. Bodenziele müssen Sie ebenfalls schon genau suchen, zumindest ist ein 3Dfx-Patch in Arbeit. Fliegt ein Gegner zudem unterhalb des Horizonts, erkennen Sie ihn im Pixelbrei erst, wenn er schon ziemlich nah ist – Flying Corps läßt grüßen.

Davon abgesehen verbreitet der Rote Baron eine passende Atmosphäre. Sie erhalten das Gefühl, voll dabei zu sein: Im Hintergrund bekämpfen sich Truppen, die Artillerie donnert mächtig und am Boden heulen die Luftalarmsirenen. In den spannenden Dogfights möchte ich am liebsten die Schutzbrille aufsetzen. Eine solide Simulation, die sich mangels hochkarätiger Konkurrenz in ihrer Sparte an die Spitze setzt.

+ Schnelle 3D-Grafik
+ Interessante Kampagne
+ Gute Atmosphäre
+ Authentische Verhältnisse

− Mängel bei Objekt-Darstellung
− Unübersichtliche Terrain-Texturen

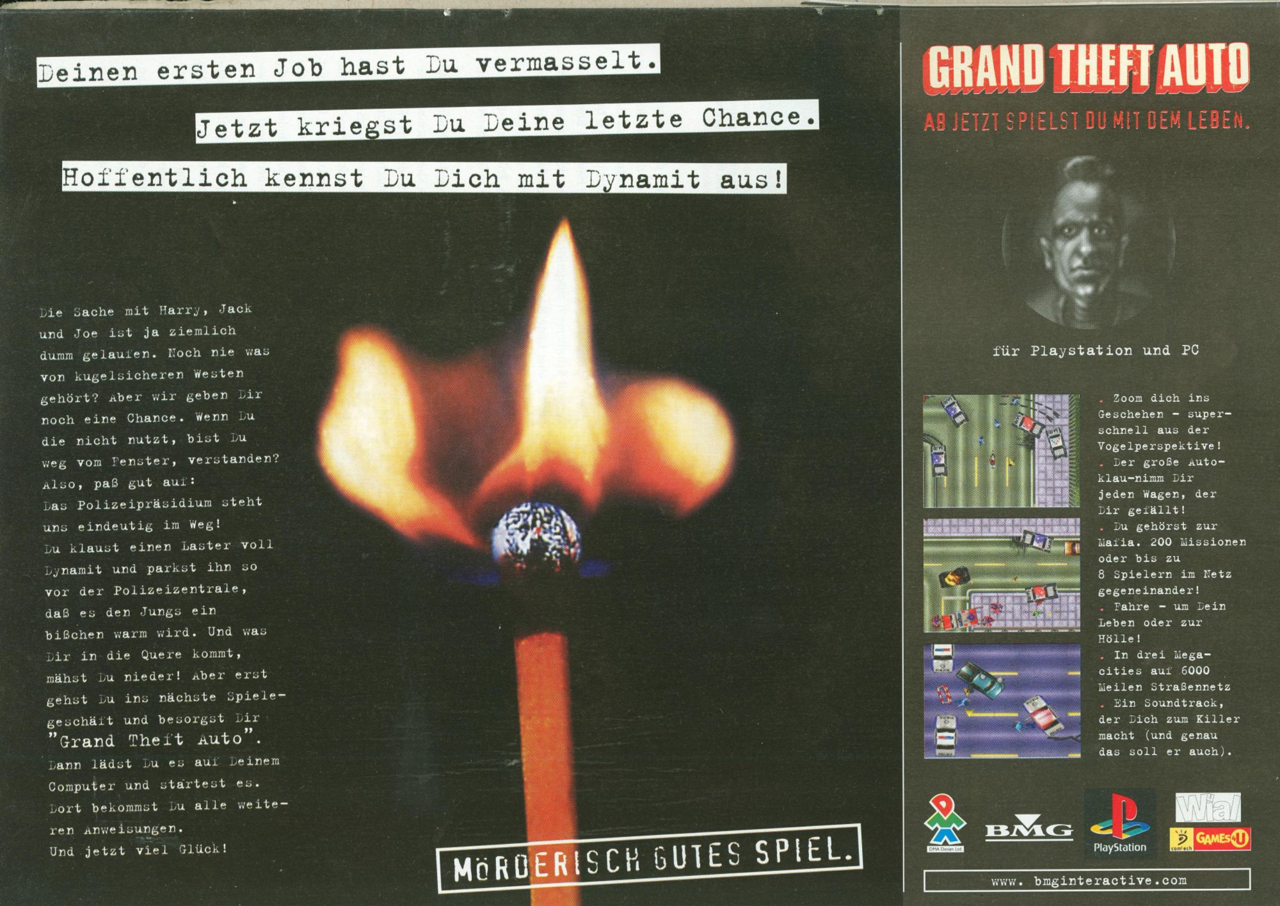
Red Baron 2

Hersteller:	Dynamix	**3D-Karten:** in Vorbereitung
Testversion:	Beta vom Dezember '97	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/133, 32 MByte RAM
Multi-Player:	in Vorbereitung	
Ca.-Preis:	100 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	70
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	70	Multi-Player:	(in Testversion nicht enthalten)

Spielspaß: 80

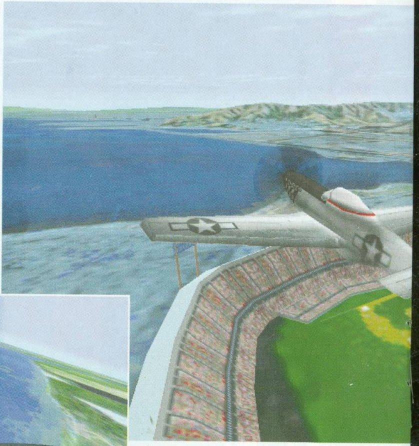


Deinen ersten Job hast Du vermasselt.
Jetzt kriegst Du Deine letzte Chance.
Hoffentlich kennst Du Dich mit Dynamit aus!
Die Sache mit Harry, Jack und Joe ist ja ziemlich dumm gelaufen. Noch nie was von kugelsicheren Westen gehört? Aber wir geben Dir noch eine Chance. Wenn Du die nicht nutzt, bist Du weg vom Fenster, verstanden? Also, paß gut auf: Das Polizeipräsidium steht uns eindeutig im Weg! Du klaust einen Laster voll Dynamit und parkst ihn so vor der Polizeizentrale, daß es den Jungs ein bißchen warm wird. Und was Dir in die Quere kommt, mähst Du nieder! Aber erst gehst Du ins nächste Spiele-geschäft und besorgst Dir "Grand Theft Auto". Dann lädst Du es auf Deinem Computer und startest es. Dort bekommst Du alle weiteren Anweisungen. Und jetzt viel Glück!
MÖRDERISCH GUTES SPIEL.
GRAND THEFT AUTO
AB JETZT SPIELST DU MIT DEM LEBEN.
für Playstation und PC
. Zoom dich ins Geschehen - super-schnell aus der Vogelperspektive!
. Der große Auto-klau-nimm Dir jeden Wagen, der Dir gefällt!
. Du gehörst zur Mafia. 200 Missionen oder bis zu 8 Spielern im Netz gegeneinander!
. Fahre - um Dein Leben oder zur Hölle!
. In drei Mega-cities auf 6000 Meilen Straßennetz
. Ein Soundtrack, der Dich zum Killer macht (und genau das soll er auch).
DMA Design Ltd
BMG
PlayStation
Wial
GAMES4U
www. bmginteractive.com

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

Flight Unlimited 2

Gepflegte Flugschule ohne Geballer – vor gut zwei Jahren begeisterte die Simulation »Flight Unlimited«. Mit 3Dfx-Unterstützung und noch schönerem Terrain geht der Nachfolger an den Start: Erkunden Sie die Flugstraßen von San Francisco.



▲ **Das wollte der Hobbypilot schon immer einmal erleben: Mit einer »Mustang« über ein Baseball-Stadion fliegen. (3Dfx, 640 x 480 Bildpunkte)**



Hier zeigen sich die Limitationen beim Benutzen von Fototexturen: Beim Knipsen ist wohl ein Boot hergefahren, was am Kielwasser gut zu sehen ist. Das Objekt »Boot« fehlt hingegen. (3Dfx, 800 x 600 Bildpunkte)

Als erfrischende Konkurrenz im Sektor der friedlichen Flugsimulationen ließ »Flight Unlimited« zumindest optisch den »MS Flight Simulator« blaß aussehen. War beim ersten Teil noch der Kunstflug eines der Hauptthemen, bietet der Nachfolger verstärkt klassische Elemente wie Instrumentenflug oder eine ausgeprägte Kommunikation per Funk an.

Als Fluggebiet steht Ihnen die komplette Bay Area um San Francisco zur Verfügung. Der aus Polygonen zusammengesetzte Boden wurde mit Texturen überzogen, die aus eingescannten Fotografien entstanden sind. So erkennen Sie Freeways (ich habe einen vertrauten Parkplatz an der Golden Gate Bridge wiedergefunden!), Bauten und Flüsse sehr gut, die allerdings nur zweidimensional dargestellt werden. In 3D zeigen sich alle Häuser, die über zehn Stockwerke hoch sind, sowie interessante Details wie die Bay Bridge oder Flughäfen.

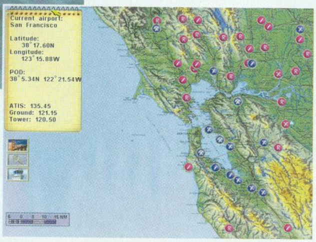
Fünf verschiedene Flugzeuge stehen zur Wahl. Anfänger wählen die »Trainer 172«, die einfach zu beherrschen ist und ein gutmütiges Flugverhalten an den Tag legt. Etwas mehr Zicken macht die »Piper Arrow«, da sie schneller fliegen kann. Als einziges zweimotoriges Vehikel geht die »Beechcraft Baron« an den Start, die recht starke Motoren besitzt und sich behäbiger fliegt. Wasserratten bevorzugen die »de Havilland Beaver«, da sie mit Schwimmern ausgerüstet ist. Die seit 50 Jahren produzierte, eher träge Maschine gebärdet sich daher etwas komplizierter. Der Traum eines jeden Sportpiloten ist dann die »P-51D Mustang« aus dem Hause North American. Prinzipiell ist sie zwar auch leicht zu meistern, überrascht aber in Grenzbereichen mit unvorhersehbaren Reaktionen.

Im Luftraum findet sich eine Vielzahl weiterer Teilnehmer, von Airlinern wie der Boeing-Familie über andere Kleinmaschinen (Lear-Jets) bis hin zu Militärflugzeugen wie F-16 oder sogar F-22.

Im Gegensatz zum MS Flight Simulator 98 macht die Gegend einen weitaus belebteren Eindruck. Zwar fahren keine Autos über die Highways, aber auf dem Wasser schippern Schiffe vor sich hin, außerdem bevölkern andere Flugzeuge den Luftraum. Dies zeigt sich besonders, wenn Sie einen großen Airport wie San Francisco International überfliegen. Dort starten und landen ständig Linienmaschinen, die sich übrigens auch beim Tower beschweren, wenn Sie ihnen zu nahe kommen. Die Flugkontrolle ist ebenfalls wenig über einen Sportflieger begeistert, der über den großen Start- und Landebahnen hin- und herfliegt. Also for-



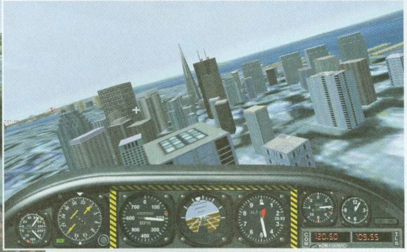
Der San Francisco International Aiport im Tiefflug. Schön zu sehen sind die große Uhr und der Schriftzug am Hauptterminal. Die Flughafenkontrolle wird sich über unsere Manöver aber weniger freuen. (3Dfx, 800 x 600 Bildpunkte)

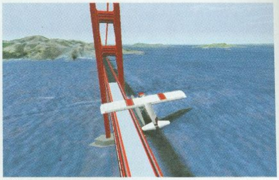


Das recht beschränkte Fluggebiet in der Übersicht: die San Francisco Bay Area.



Wer schon einmal in San Francisco war, wird eine ganze Menge Häuser in der Innenstadt wiedererkennen. Allerdings war die City nicht ganz so flach. (3Dfx, 800 x 600 Bildpunkte) ▼





▲ Ein Besuch der Golden Gate Bridge ist natürlich ein Muß. Unser Fluglehrer hat das Überfliegen der Brücke aber ganz gewiß anders gemeint als hier ... (3Dfx, 640 x 480 Bildpunkte)



◀ In der geringsten Auflösung von 512 mal 384 Pixeln macht Flight Unlimited 2 keinen ganz so hübschen Eindruck mehr.

dert man Sie auf, sich mit dem Tower in Verbindung zu setzen.
Auch unter normalen Umständen arbeiten Sie viel mit dem Funkgerät. Je nachdem, welcher größere Flughafen in der Nähe ist, sollten Sie auf dessen Sendefrequenz wechseln, um Anweisungen zu erhalten.
Ein weiterer schöner Flugmodus sind die »Adventures«. Rund 25 Missionen sind hier in beliebiger Reihenfolge zu absolvieren. Vom einfachen Rundflug mit eingebautem Motorschaden, bis hin zur Nacht-und-Nebel-Aktion, um einen Sträfling aus Alcatraz zu befreien – die Aufgaben wurden weitaus liebevoller gestaltet als bei Microsofts Konkurrenzprodukt. Da ist beispielsweise Agent Mox Foulder vom FBI, der trotz unmöglicher Witterung zum Flugzeugträger »Enterprise« geflogen werden möchte. Die Wetterbedingungen haben die Entwickler ebenfalls sehr schön umgesetzt. So schütteln starke Winde Ihre Maschine kräftig durch, besonders beeindruckend verzerren Wassertropfen auf Ihrer Windschutzscheibe die Sicht.
Die 3Dfx-Unterstützung macht die Grafik nicht sonderlich schneller, filtert dafür aber die Texturen und zaubert passende Nebeleffekte, die in der Bucht von San Francisco ja nicht gerade selten sind. Die Perspektivenkorrektur in Bodennähe verhindert indes nicht, daß Gebäude aus entsprechenden Blickwinkeln verzerrt erscheinen. Davon abgesehen ist der Flug über den Campus eine optische Wohltat. In der Luft halten Sie die Maschine am besten mit einem Vier-Knopf-Knüppel und Ruder, etwa den Microsoft Sidewinder oder noch schöner mit einem CH-Stick samt passender Pedalerie. Ein Nachteil gegenüber dem Flight Simulator 98 liegt in den nicht so gut gehaltenen Einsteigerkursen, die bei Flight Unlimited 2 recht trocken ablaufen; kleine Videos finden Sie hier beispielsweise nicht. Haben Sie sich jedoch einmal an die Flieger gewöhnt, kommen Sie schnell zu Erfolgserlebnissen wie Starts und Landungen. **(mash)**

Martin Schnelle ★★★★

Nach dem eher enttäuschenden MS Flight Simulator 98 habe ich mit großer Erwartungshaltung Flight Unlimited 2 entgegengefiebert. Die Überraschung, die sich damals angesichts des ersten Teils einstellte, wollte sich jedoch nicht wiederholen. Zum einen beschränkt sich das Terrain auf etwa 11 000 Quadratmeilen um San Francisco. Außerdem stehen nur recht wenige Gebäude auf dem mit fotografisch erstellten Texturen überzogenen Boden. Andere Bauten, Straßen und sonstige Details sehen aus einer Höhe von 1000 Fuß sehr ansehnlich aus. Sobald Sie jedoch niedriger fliegen, pixeln sie auf oder werden per 3Dfx-Karte abgesoftet.
Sehenswürdigkeiten wie Alcatraz oder die Golden Gate Bridge finden sich recht viele. Soweit ich mich jedoch erinnere, liegt die Innenstadt von San Francisco auf mehreren Hügeln und keiner flachen Ebene. Davon abgesehen gibt es schöne Adventure-Missionen mit Sinn für Humor. Sie sind ein Hobby-Pilot, der ohne Geballer friedlich fliegen will? Dann ist Flight Unlimited 2 die bessere Wahl als der Flight Simulator 98.

- \+ Schöne Missionen
- \+ Hübsche Bodentexturen
- \+ Reger Luftverkehr
- − Enges Fluggebiet
- − Kein Multiplayer-Modus

Flight Unlimited 2

Hersteller:	Looking Glass/Eidos	3D-Karten: 3Dfx
Testversion:	Importversion 1.0	Hardware, minimum: Pentium/120, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch	Hardware, Empfehlung: Pentium/200, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte
Multi-Player:	–	
Ca.-Preis:	110 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	70
Einstieg:	60	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	–

Spielspaß: 74

Flugsimulation für Fortgeschrittene und Profis

F/A-18 Korea



Nur ein halbes Jahr nach »Hornet 3.0« bringt Graphic Simulations einen weiteren Flugsimulator mit der F/A-18 heraus. Was hat sich neben dem neuen Missionsgebiet und der 3Dfx-Unterstützung geändert?



In vielen Aufträgen starten Sie von einem Flugzeugträger, hier die Enterprise (3Dfx, 640 x 480 Bildpunkte)

Der Vorgänger »F/A-18 Hornet 3.0« zeichnete sich durch große Realitätsnähe auf Kosten der Grafik und Zugänglichkeit aus. Diesmal werden Sie nach Korea abkommandiert, wo Sie in 28 Missionen Raketensilos und Atomreaktoren bombardieren, Begleitschutz für beispielsweise die A-10 fliegen oder gegnerische Jäger abfangen. Neben den üblichen Luft-Luft-Lenkkörpern und Bodenangriffswaffen stehen sogar taktische Atombomben zur Verfügung – auf »political correctness« legen Ihre Führungsoffiziere doch wohl weniger Wert.

Haben Sie Ihre Bewaffnung festgelegt, geht es aufs Flugfeld, beziehungsweise Oberdeck eines Flugzeugträgers. Dort will eine wohldefinierte Prozedur absolviert werden, bevor Sie abheben: Neben dem Einholen der Starterlaubnis müssen die Triebwerke angeworfen werden. Außerdem dürfen Sie nicht einfach auf die Startbahn rollen, sondern warten, bis Ihr Flieger an der Reihe ist. In der Luft wählt der Pilot den der Situation angepaßten Radarmodus aus. Zwar ist die Grafikdarstellung schnell, doch Texturen sehen Sie nur in der 3Dfx-Version. Diese läuft erfreulich flüssig, aber auch hier ist der Detailgrad eher spärlich. Auf die bekannten Schwarzweiß-Nuschelvideos zu Trainingszwecken brauchen Sie auch bei F/A-18 Korea nicht zu verzichten, können es aber. Die Motivation wird durch die Instant-Action-Option etwas gedrückt, denn hier wählen Sie alle Kampagnenaufträge direkt an. Zumindest ein Editor ist enthalten, womit sich eigene Missionen erstellen lassen. **(mash)**



Vorsicht! Der Gegner hat gerade eine Rakete auf uns abgefeuert. (3Dfx, 800 x 600 Bildpunkte)



Ohne 3Dfx-Karte müssen Sie auf Texturen verzichten. Dafür ist die Darstellung auch noch bei 1024 mal 768 Pixeln flüssig.

Martin Schnelle ★★★★

Jahrelang mußten PC-Benutzer auf Graphic Simulations F/A-18-Spiele verzichten, da sie nur für den Mac erhältlich waren. Nun erscheinen gleich zwei innerhalb von sechs Monaten. Aber ach, die Unterschiede sind nur gering. Von dem neuen Einsatzgebiet und der 3Dfx-Unterstützung abgesehen, gibt es keine signifikanten Änderungen. Sämtliche Neuerungen hätten für ein Drittel des Geldes als Mission-CD veröffentlicht werden können.

Davon abgesehen erhalten Sie ein solides Programm, das die Hornet in all ihren flexiblen Einsatzrollen widerspiegelt. Der Komplexitätsgrad fällt hoch aus; bevor Sie etwa eine Rakete losschicken können, müssen Sie sich erst einmal mit den verschiedenen Radarmodi vertraut machen. Außerdem dürfen Sie Ihre Hornet vor dem Start zur entsprechenden Position manövrieren. Auf Flugzeugträgern etwa sollte die Maschine genau auf das Katapult gestellt werden, weil Sie sonst baden gehen. Prizipiell gilt das gleiche wie für den Vorgänger: der Realismus steht über dem Spielspaß.

- ⊕ Hoher Realismus
- ⊕ Flüssige Grafik
- ⊖ Kaum Änderungen zum Vorgänger
- ⊖ Schwer zugänglich

F/A-18 Korea

Hersteller:	Graphic Simulations
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	1–4 (Modem, Netzwerk)
Ca.-Preis:	110 Mark
3D-Karten:	3Dfx
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	40
Einstieg:	20	Komplexität:	70
Steuerung:	60	Multi-Player:	70

Spielspaß: 64

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis

Lords of Magic

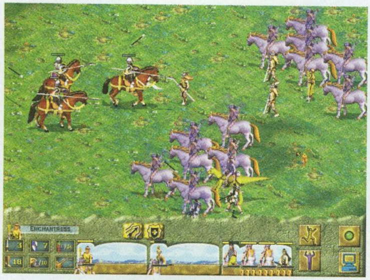


Sie können sich nicht so recht zwischen einem rundenbasierten Spiel und Echtzeit-Strategie entscheiden? Sie lieben Handel und Händel, aber auch Macht und Magie? Dann ist dieses spannende Strategiespiel vielleicht Ihre Kragenweite, denn der Begriff »Langeweile« ist im Fantasyreich Urak unbekannt.

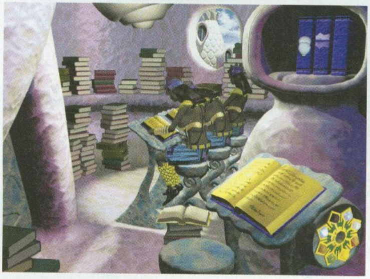


Die Hauptstadt produziert Anhänger, Bier, Kristalle und Ruhmespunkte.

Bei »Caesar 2« und dem mittelalterlichen »Lords of the Realm« mußte die auf Strategiespiele spezialisierte Softwarefirma Impressions noch auf historischen Hintergrundstoff zurückgreifen. Für den »Lords of the Realm 2«-Nachfolger »Lords of Magic« dagegen hat die zu CUC/Sierra gehörende Entwicklungsfirma eine eigene Fantasywelt erschaffen. Die stimmige Hintergrundgeschichte erinnert ein wenig an Tolkiens »Herr der Ringe« und berichtet von dem bösen Tyrannen Balkoth. Dieser terrorisiert mit seiner Armee des Todes das von Fabelwesen wie Elfen, Zwergen und Riesen bevölkerte Reich von Urak. Den sieben Baronen des Westens verbleibt da nur die hehre Aufgabe, seinem üblen Treiben ein wohlverdientes Ende zu bereiten.



Die Befehlsvergabe während der Echtzeit-Kämpfe erfolgt idealerweise über die am unteren Bildrand prangende Iconleiste.



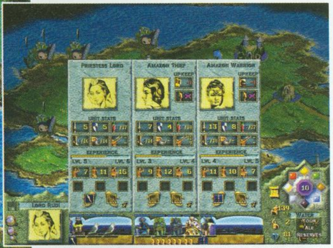
Im magischen Turm werkeln bis zu drei Magier an neuen Zaubersprüchen.

Nach dem Bestaunen eines einführenden Render-Intros entscheiden Sie sich für einen der Barone. Wenn Sie mit Ihm einen Sieg erringen sollten, dürfen Sie beim nächsten Spielstart auch zu Balkroth greifen. Dieser kämpft unter erschwerten Bedingungen, da er stets mit sämtlichen sieben Gegnern auf Kriegsfuß steht. Die Blaublüter dagegen verbünden und bekriegen sich in wechselnden Allianzen. Jeder der insgesamt acht Kontrahenten hat sich einem eigenen Magiesystem mit jeweils 20 individuellen Zaubersprüchen verschrieben. So verfügt etwa die Luftmagie über ein gerüttelt Maß an Geschwindigkeitszaubern, die Feuermagie dagegen vornehmlich über »brandheiße« Angriffssprüche. Neben dem magischen System wählen Sie auch noch eine der drei (deutlich von »Diablo« inspirierten) Charakterklassen: Der schwach gepanzerte Magier gebietet über mächtige Zaubersprüche. Der wendige Dieb ist dagegen ein meisterlicher Bogenschütze und versteht sich auf die Kunst der Tarnung, während der Kämpfer schlicht und einfach seinem Namen alle Ehre macht. Jeder der acht Kontrahenten erhält den Zugriff auf zehn der insgesamt 80 Truppengattungen wie etwa Zauberer, Kavalleristen, Schiffe oder Berserker. Sieben der zehn Einheitstypen sind normale Soldaten, die nach entsprechender Kampferfahrung zehn Charakterstufen erreichen. Die restlichen drei sind ihres Zeichens Helden der Bereiche Magie, Diebstahl oder Kampf, die sogar zwölf Charakterstufen emporklettern. Neben dem anführenden Baron sind nur die Helden in der Lage, in ihrem Inventar gesundheitssteigernde Tränke und kampfkraftfördernde Artefakte mit sich herumzuschleppen. Alle Barone dürfen beliebig viele





Die grünen Punkte markieren den gewählten Weg des aktiven Schiffes.



▲ Jede Einheit verfügt über ein kleines Charaktermenü, über das auch Gegenstände weitergegeben werden.



Zwei Schiffe beschießen einen feindlichen Oktopus.

Armeen in die Schlacht schicken, jede davon besteht aus maximal drei Helden, die wiederum jeweils bis zu drei Normalsoldaten befehligen. Die Armeen bekriegen sich auf einer zu Beginn größtenteils abgedunkelten 3D-Karte, die mit vielen landschaftlichen Details wie etwa Höhenzügen, Straßen, Schneefeldern, Wäldern, Lavafeldern und Meeren garniert wurde.

Die Höhenstufen und unterschiedlichen Terraintypen schauen nicht nur ausnehmend gut aus, sondern behindern auch das Vorankommen der im Rundentakt einher schreitenden Heere. Zu Beginn verfügen Sie neben dem Baron und einigen Zusatzeinheiten über eine Hauptstadt sowie drei Trainingshallen, die allesamt dreistufig ausbaufähig sind. Um eines der Gebäude zu betreten, müssen Sie zuvor eine Einheit hineinziehen. In den Trainingshallen rekrutieren Sie teure Söldner und günstige Freiwillige der drei Klassen Dieb, Kämpfer und Magier. In der Hauptstadt dagegen produzieren Arbeiter die vier in Urak gängigen Rohstoffe Bier, Kristalle, Gold und Ehre. Von der Ehre hängt ab, wie viele Freiwillige sich alle sieben Runden Ihrer Sache anschließen, die anderen drei Ressourcen dienen dem Ausbau der Gebäude, dem Ankauf von Einheiten sowie deren Sold, der in jeder Runde bezahlt werden muß.

Zusätzlich zu diesen Basisbauten, über die jede Partei verfügt, ist das Land gesprenkelt mit Gold,- und Kristallminen, Brauerei-

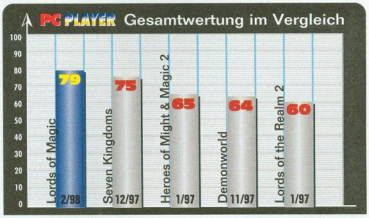
Manfred Duy ★★★★

An den Vorgänger Lords of the Realm 2 erinnert eigentlich nur noch das Vorhandensein der bereits bekannten Spielelemente. Die gesamte Präsentation sowie die Steuerung wurden dagegen komplett runderneuert. Und das war gut so, denn das 3D-Gelände bietet endlich auch mal was für das Auge, die pathetische Musik umschmeichelt die Gehörgänge und die Bedienung wurde erheblich vereinfacht.

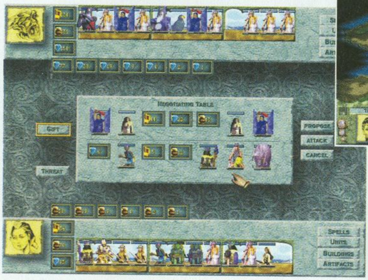
Für sich alleine genommen verdienen eigentlich weder das rudimentäre Handelssystem noch die Echtzeit-Kämpfe eine besondere Belobigung. Gut aufeinander abgestimmt wie hier ergeben sie jedoch eine willkommene Abwechslung von der ansonsten eher drögen Genre-Einheitskost.

Gestört haben mich in der vorliegenden englischen Version eigentlich nur die immensen Nachladezeiten. Die sollen aber in der deutschen Fassung auf ein Minimum reduziert werden. Die Mehrspielerfunktion war übrigens in keiner der bis Mitte Dezember erhältlichen Versionen integriert und konnte daher auch keinem Test unterzogen werden.

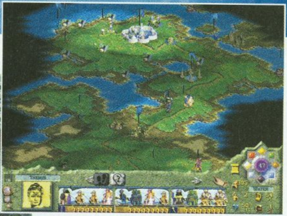
- + Abwechslungsreicher Spielverlauf
- + Schönes 3D-Terrain
- + Landschafts-Editor
- − Lästige Nachladezeiten



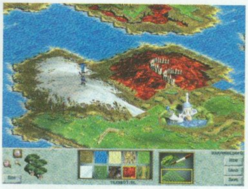
Die dicht beieinanderliegenden und relativ hohen Wertungen dieses inhaltlich recht ähnlichen Quintetts sprechen eine deutliche Sprache: Erstens müssen sich Komplexität und Spielspaß nicht zwangsläufig gegenseitig ausschließen. Zweitens aber zeugen die Bewertungen von gewissen Detailmängeln. So sind sowohl Heroes 2 als auch Seven Kingdoms optisch nicht gerade auf dem allerneuesten Stand. Demonworld krankt ein wenig an den mäßigen Iso-Missionen und bei Lords of the Realm 2 konnten weder die Bedienung noch die Echtzeit-Elemente vollends überzeugen. Aufgrund der fein austarierten Mischung der verschiedenen Spielelemente liegen daher die magischen Lords in diesem Sub-Genre derzeit vorne.



Im Diplomatiemenü werden Zaubersprüche, Einheiten, Artefakte und Gebäude getauscht, verschenkt oder eingefordert.



Die mittlere der drei anzeigbaren Karten-Zoomstufen bietet optimale Übersicht, aber weniger Details.



Mit dem beiliegenden Editor verändern Sie die Landschaften der vorgegebenen Karten.

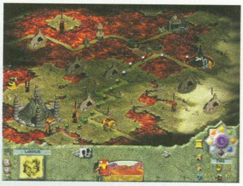


en, Kerkern, Hütten und einem Tempel. Der Besitz der ersten drei Gebäudetypen führt zu einem steten Zufluß von Rohstoffen. Nur der erste Besucher einer Hütte oder eines Kerkers bekommt dagegen ein einmalig ausgezahltes Quantum an Ressourcen und Artefakten. Wichtig ist der Tempel, denn nur wenn Sie diesen besetzt halten, strömen überhaupt Freiwillige herbei. Die werden in den Fabriken zur Arbeit angehalten, oder Sie verwandeln diese in den Trainingshallen in Soldaten. Intelligente Barone stellen übrigens vor der Rekrutierung einen erfahrenen Recken in die Trainingshalle, dadurch bekommen die Neulinge bereits während der Einstellung einen erhöhten Kampfwert. Eine besondere Bewandtnis hat es mit der magischen Trainingshalle, der eine Bibliothek beigesellt wurde. Bis zu drei abgestellte Zauberer brüten dort über neue Zaubersprüche, die nach einigen Runden automatisch all ihren magischen Truppen zur Verfügung stehen. Einheiten, die in Gebäuden lagern, regenerieren übrigens in jeder Runde einen Teil ihrer Gesundheit.

Abgesehen von der Hauptstadt und den drei Trainingshallen muß jedes andere Gebäude erobert werden. Zu diesem Zweck klicken Sie mit der aktiven Armee auf das Ziel Ihrer Wünsche und lösen damit einen Schwenk in den Kampfbildschirm aus. Im Gegensatz zu dem ansonsten vorherrschenden Rundenmodus wird hier in Echtzeit agiert. Im Stil der Echtzeit-Strategiespiele ziehen Sie per Maus einen Rahmen um einen beliebig großen Truppenverband und hetzen diesen auf den Feind. Zwecks Befehlsvergabe darf das Gemetzel jederzeit pausiert werden. Faule Feldherren dagegen übergeben das komplette Gemetzel dem PC, der die entsprechenden Verluste automatisch errechnet.

Nach dem Kampf gibt es gesteigerte Charakterwerte für die Überlebenden. Darüber hinaus wandert ein entsprechendes Quantum an Ruhm und Rohstoffen sowie manchmal auch ein Artefakt auf Ihr Konto. Da es jedoch selbst das edelste Geblüt nicht mit einer Heerschar Plagen aufnehmen kann, sollten Sie per Diplomatiesystem an ausgewählte Barone Geschenke verteilen und kleine wirtschaftliche Kontakte knüpfen: Einheiten, Rohstoffe, Zaubersprüche und sogar Gebäude wechseln hier nach einer kleinen Feilscherei den Besitzer.

(md)



Durch Magie und Naturkatastrophen verändert sich die Landschaft während des Spiels.

Martin Schnelle ★★★★

Grundsätzlich gebe ich dem Kollegen Duy zwar recht, muß aber einige Abstriche vornehmen. So wurde die Bedienung gegenüber dem Vorgänger wohl verbessert, ist aber vom Idealzustand immer noch ein gutes Stück entfernt: Es ist äußerst unpraktisch, daß ich die Gebäude nicht direkt, sondern nur mit einer besuchenden Einheit betreten darf. Die Echtzeit-Kämpfe sind aufgrund des zu kleinen Kartenausschnitts und der übergroßen Einheiten etwas unübersichtlich.

Trotz der integrierten Tutorials ist das Spiel insbesondere in der Anfangsphase zu schwer: So mancher Feldherr dürfte schon nach einigen Runden seine Fahne auf Halbmast senken, weil er vor der Besetzung einiger Gebäude nicht genug Bares hat, um seine kleine Armee durchzufüttern.

Was insgesamt bleibt, ist ein sehr ansprechender Spielverlauf, dem wir aber aufgrund der kleinen Designmängel den Gold Player knapp verweigern mußten.

+ Munterer Mix aus Strategie, Action, Handel

− Leichte Steuerungsdefizite

− Unausgereifte Echtzeitkämpfe

Lords of Magic

Hersteller:	Sierra/Impressions	**3D-Karten:** –
Testversion:	Beta vom Dezember ´97	**Hardware, minimum:** Pentium/75, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM
Multi-Player:	1–6 (Modem Netzwerk, E-Mail)	
Ca.-Preis:	90 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	70	**Multi-Player:**	(in Testversion nicht enthalten)

Spielspaß: 79

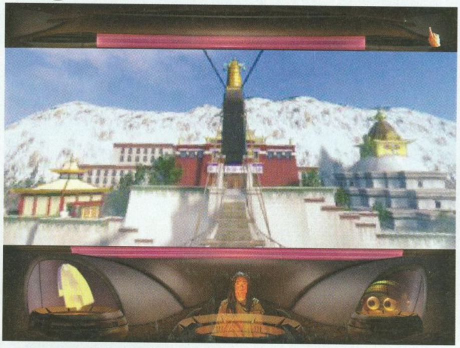

ODDWORLD
ABE's ODDYSEE
GT Interactive
Expect the unexpected:
Designed for Microsoft Windows 95
PlayStation
ODDWORLD INHABITANTS
Das riecht nach Abenteuer.
pfeifen
furzen
hallo
lachen
Das erste Game mit völlig Abe'artiger Sprache. Für PC und PSX.
Büro X

Adventure für Fortgeschrittene

The Journeyman Project 3

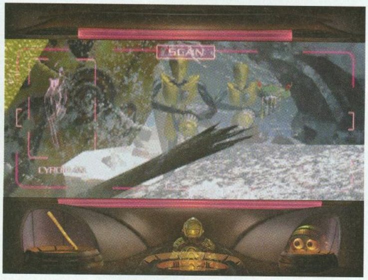
Legacy of Time

Schafft es der dritte Journeyman, von den tumben Schieberätseln des Vorgängers abzudrehen und endlich in den Hafen der wahren Abenteuer einzulaufen?



Weiße Weihnacht im Himalaya: Gage tritt als Pilger getarnt in das Mönchskloster von Shangri-La ein.

Kein Wunder, daß Sie Zeitreisen immer noch nicht im Neckermann-Katalog buchen können. Anders als bei der Pauschalwallfahrt zum Ballermann 6 könnten Sie schließlich mit einer ungeschickten Tat in der Vergangenheit nicht nur Ihrer Leber, sondern mühelos dem ganzen Universum den Rest geben (»Hoppla, habe ich da gerade Albert Einstein überfahren?«). Aus ähnlichen Gründen wird zu Beginn von »The Journeyman Project 3: Legacy of Time« (kurz JP3) die Agentur für temporale Aktivitäten geschlossen und sämtliche Zeitreiseanzüge deaktiviert. Währenddessen überstürzen sich die Ereignisse: Die »Helm«, ein Scoutschiff der Menschen und ihrer Verbündeten vom Planeten Cyrolla, wird zerstört. In Haft auf einem Saturnmond stirbt Dr. Eliot Sinclair, der Erfinder der Zeitreisetechnologie. Ihn hatten Sie 1994 in »The Journeyman Project« als vermeintlichen Terroristen dingfest gemacht. Michelle Visard alias Agent 3, Ihre Gegenspielerin aus dem zweiten Teil, verschwindet in der Vergangenheit und löst eine temporale Störung aus. Was nun? Der gute Gage Blackwood muß als wackerer Agent 5 wieder in Aktion treten. Mit der Maus dirigieren sie ihn durch die Jahrhunderte.

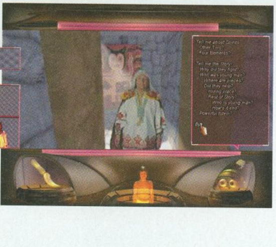


Hoppla, Aliens im Himalaya? Besser, Sie wären zu einer anderen Zeit hier aufgetaucht.

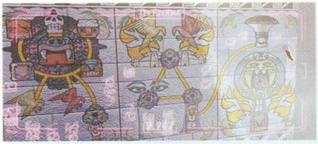
Ein nicht ganz triviales Problem: Wie kommen Sie ohne Hilfsmittel vom Jahr 2329 in die Vergangenheit, um Agent 3s Signal nachzuspüren? Ihr Freund William Doughton weiß Rat: Er steckt Gage in den Prototypen des Chamäleon-Anzugs. Mit diesem technischen Wunderwerk brausen Sie nicht nur frei nach Belieben zwischen Heute und Morgen hin und her. Sie können auch jeden beliebigen Menschen »fotografieren« und dessen Abbild täuschend echt holografisch auf die Außenhaut projezieren.

Mit dem tragbaren Holodeck geht es zum Ursprung der temporalen Anomalie ins Atlantis des Jahres 1262 – oder besser, was noch davon übrig geblieben ist. Hier entdecken Sie Spuren von Michelle und folgen der Fährte nach El-Dorado in den Anden und Shangri-La im Himalaya. Auch dort sieht es so aus, als hätte ein Riese eine Fackel auf die Erde geworfen und schnell das Weite gesucht. Schließlich finden Sie Agent 3, die Ihnen erklärt, daß sie die Cyrollaner und noch eine andere Rasse kurz vor den Zerstörungen an allen Orten gesehen haben will. Diese Verdächtigungen werden zwar wenig später von deren Chefdiplomaten auf der Erde aufgeklärt, doch ob die außerirdischen Bündnispartner der Menschheit wirklich so wohlgesonnen sind, müssen Sie selbst herausfinden. Deswegen kehren Sie einen Tag vor den Zerstörungen in die drei Epo-

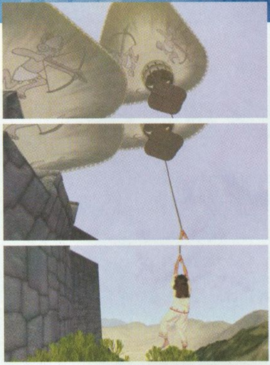




Wer nicht fragt, bleibt dumm: Gage im Gespräch mit einem Schamanen. Oben sehen Sie das Inventar und die fotografierten Personen.



Mit einer Spezialkamera im Chamäleon-Anzug sehen Sie sich die Malereien in El-Dorado an.



Flieger, grüß mir die Sonne: Der Ballonpilot ist erfolgreich abgelenkt.

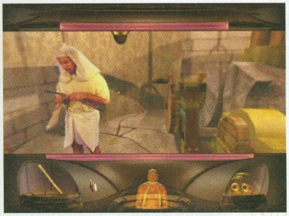
chen zurück und suchen nach drei Artefakten der Cyrollaner. Dazu müssen Sie die verschiedensten Aufgaben erledigen. In Atlantis nehmen Sie mit Hilfe des Chamäleon-Anzugs beispielsweise die Gestalt eines blinden Bettlers an. Prompt drückt Ihnen der Kapitän eines ägyptischen Schiffes ein paar Münzen in die Hand und rät Ihnen, sich mit dem Müller zu treffen. Das machen Sie bereitwillig, natürlich als Kapitän maskiert, und erfahren von einem Plan, aus Atlantis zu fliehen und dabei ein heiliges Artefakt zu stibitzen. Etwas später treffen Sie eine Ölhändlerin und deren Bruder, den Töpfer. Den sollten Sie sich im wahrsten Sinne des Wortes warmhalten: Mit einem Tonrest und einer selbstgebastelten Schablone müssen Sie sich heimlich eine Art Amulett herstellen, es am Töpfer vorbei in den Ofen schmuggeln und dann wieder heil herausbugsieren.

Die artig ihrem Tagewerk nachgehenden Einwohner dürfen Sie endlich wie in jedem »richtigen« Adventure ansprechen. Dabei assistiert Ihnen Arthur, Ihr digitaler Freund und Helfer aus dem zweiten Teil. Er sorgt bei Gesprächen für den richtigen Dialekt und zeigt Ihnen auch eine Liste mit Ant- und Stichworten, über die Sie Ihr Gegenüber ausfragen können. Dabei lohnt es sich, wie schon angerissen, mit verschiedenen Tarnungen zu erscheinen: Ein Schamane mag zwar gegenüber einem Farmer wortkarg sein, doch dessen Sohn hat bei ihm vielleicht einen Stein im Brett. Darüberhinaus läßt Arthur (gottlob einstellbar) mehr oder weniger sinnvolle Kommentare und Hinweise vom Stapel.

Mitnehmen und fotografieren dürfen Sie so viele Objekte und Personen, wie Sie wollen – ein deutlicher Unterschied zu den meisten anderen »First-Person-Adventures«. Sie dürfen Gegenstände sogar in andere Zeitzonen überführen – das sorgt für Knobeltiefe. Wollen Sie beispielsweise in El-Dorado ein Seil kappen, finden aber weit und breit kein Messer, sollten Sie sich in einer anderen Zeit nach einem scharfen Gegenstand umsehen.

Anders als bei den Vorgängern müssen Sie die Umgebung nicht in einem Winzfenster anschauen. Statt dessen bekommen Sie eine wunderschöne Rundumsicht Marke »Atlantis« geboten, die mit Rauf- und Runterblicke die Panoramabilder von »Zork: Grand Inquisitor« weit übertrifft. Schauen Sie etwa in die Sonne, wird der Bildschirm wie bei einer Flugsimulation weiß, sitzen Sie in einem Ballon, wackeln die Bilder rundherum. Akustisch wird die Illusion nahezu perfekt unterstützt: Treten Sie auf eine wackelige Hängebrücke, knarzen die Holzbohlen unter Ihren Füßen, stapfen Sie durch den Urwald, rascheln Blätter und Farne auf Ihrem Weg.

Großes Hurra: Öde Labyrinth-Sequenzen oder Kämpfe unter Zeitdruck gibt es nicht mehr. Außerdem dürfen Sie beliebig speichern, bis die Festplatte überläuft. Das ist aber eigentlich nicht mehr nötig, denn Gage Blackwood ist während des Tests – anders als bei den Vorgängern – kein einziges Mal vorzeitig in den Ruhestand getreten. (ra)



Bevor Sie sich in der atlantischen Mühle genauer umsehen können, muß erst der Müller weggelockt werden.

Roland Austinat ★★★★

In den vier Jahren seit dem letzten Journeyman-Adventure hat sich einiges getan. Der Chamäleon-Anzug mit der daraus resultierenden Gesprächstiefe und die gleichzeitig angehbaren Zeitzonen sorgen für Abwechslung. Dadurch hängt der wackere Zeitreisende kaum unrettbar an einer Stelle fest. Bordcomputer Arthur läßt nicht nur coole Sprüche los, sondern streut immer mal wieder ein paar geschichtliche Kommentare zur jeweiligen Epoche ein. Das trägt ungemein zur Atmosphäre bei und wirkt nie oberlehrerhaft.

So toll die Rundumsicht auch ist, die Videos der Spielfiguren erscheinen gerade vor so feiner Kulisse etwas pixelig. Dazu kommen die anstrengenden Ethno-Melodien, die mancherorts immer wieder von vorne abgespielt werden. Doch solche Kleinigkeiten können einen wahren Abenteuer-Zeitreisenden nicht schrecken.

- **+ Schicke 360°-Grafik**
- **+ Spannende Story**
- **+ Dialog-Vielfalt**
- **– Pixelige Videos**
- **– Teils nervige Musik**

The Journeyman Project 3: Legacy of Time

Hersteller:	Red Orb Entertainment
Testversion:	Beta vom Dezember '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch in Vorb.)
Multi-Player:	-
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	-
Hardware, minimum:	Pentium/120, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	**Sound:**	70
Einstieg:	70	**Komplexität:**	70
Steuerung:	80	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 77

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Politika



Rußland, auch nach dem Verlust seiner Satelliten immer noch der größte Staat der Welt, ist in 23 Provinzen aufgeteilt worden.

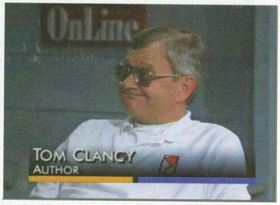
Noch ist Boris Jelzin nicht unter der Erde, da dürfen Sie in einem Spiel den Kampf um seine Nachfolge austragen.

Der Gesundheitszustand von Boris Jelzin gibt Anlaß zu Spekulationen. Seine Krankengeschichte der letzten zwei Jahre könnte sicher so manchen Ärzteroman füllen. Dichterische Freiheit macht es möglich: In »Politika« ruht Boris bereits in Frieden; acht mehr oder weniger legitime Gruppen ringen um die Macht in Moskau.

Diese Rivalen sind recht lebensecht ausgewählt. Sie als Spieler haben die Wahl zwischen Altkommunisten, der orthodoxen Kirche, dem Militär, der Reformpartei und weiteren Gruppen. Eindeutig von Brettspielen wie »Risiko« inspiriert, geht es vor allem darum, innerhalb eines zu Beginn festgelegten Zeitlimits möglichst großen Einfluß auf die verschiedenen russischen Provinzen auszuüben. Wer zuletzt die größte Macht im Land besitzt, gewinnt das Spiel.

Der Einfluß wird durch Spielsteine repräsentiert, von denen es in jeder Provinz stets drei gibt. Durch farbliche Markierung wird deutlich gemacht, welcher politischen Partei die ihm innewohnende Autorität zugeordnet wird. Vom Computer anfangs willkürlich verteilt, zielt das ganze Trachten und Streben des Spielers darauf ab, möglichst viele Einflußsteine der Gegner umzufärben. Erreicht wird dies durch »Repräsentative«, von denen jeder Spieler zwei besitzt und die im Auftrag ihrer Partei durch das Land reisen und Anhänger werben, sprich, Einflußsteine umfärben. Mittels eines Würfelgefechts wird dann der Kampf zwischen den Gruppierungen entschieden.

Nach etwas verwirrendem Beginn spielt sich Politika erfreulich gradlinig und logisch. Jede Partei kommt in festgelegter Reihenfolge zu ihrem Zug, der in fünf grundsätzliche Elemente eingeteilt ist: Produktion (Geldbeschaffung), Bewegung der Repräsentanten, Handeln mit anderen Spielern oder Computergegnern , Herausforderung eines Opponenten und abschließendem Ereigniskartenkauf.



Schriftsteller Tom Clancy ließ es sich nicht nehmen, im Vorspann des Programmes in der Funktion eines Sachverständigen aufzutreten.

Über all dem trockenen Regelwerk haben die Designer putzige Animationen nicht vergessen. Der Kommunist greift gern einmal unter seinen Mantel und stärkt sich mit einem Schlückchen Wodka. Der Reformer, der Jelzin übrigens sehr ähnlich sieht, wird ständig übers Handy angerufen und der Bauer prüft mit Vorliebe die Qualität des Bodens oder pfeift sich ein lustiges Liedchen. (uh)

Udo Hoffmann ★★★★

Ich war schon in jungen Jahren von Brettspielen wie »Diplomacy« und »Kreml« stets angetan. Politika ist ein Mix aller möglichen Genrevertreter dieser Art, der die Vorteile des Computers gut zur Geltung bringt. Betrügen oder unwissentliche Fehler aufgrund mangelnder Regelkenntnis sind nicht möglich. Wartezeiten, die dadurch entstanden, daß Bruder B. endlos über seinen Zügen grübelte, sind durch die Einführung eines Zeitlimits vermieden worden. So richtig zur Geltung kommt das Intrigenspiel aber erst bei einer Telefonrechnung-treibenden Multi-Player-Session per Internet. Mit einem PC allein kann man nur gegen weniger spannende Computergegner antreten. Wer mit einer gewissen Brettspiel-Behäbigkeit leben kann, darf sich über einen gut austarierten, herausfordernden Machtkampf freuen.

- \+ Originelle Brettspiel-Variante
- \+ Liebevoll inszeniert
- − Für Genre-Fremde schwierig
- − Alleine etwas öde

Tom Clancy's Politika

Hersteller:	Red Storm/Mindscape
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (dt. Version gepl.)
Multi-Player:	3-8 (Internet)
Ca.-Preis:	70 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/100, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	50
Einstieg:	40	Komplexität:	60
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 61

Actionspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Montezuma
Der Fluch der Azteken



Guybrush Threepwood holt uns gerade den überdimensionalen Wattebausch. Oder sind Ähnlichkeiten mit Monkey Island reiner Zufall?

Der Glücksritter Max Montezuma ist zurück. In voller Dreidimensionalität krabbelt er aus Ataris und Commodores Brotkisten, um den Vertrag für Software 2000s neuestes Actionspiel zu unterschreiben.



Im Kampf zeigt Max gewagt Bein. Der rote Balken spiegelt seine Erschöpfung durch erteilte Schläge und Tritte wider.

Noch bevor spanische Konquistadore im 16. Jahrhundert grausame Massaker an den amerikanischen Ureinwohnern verrichteten, prügelten diese sich gegenseitig und ganz freiwillig das Hirn aus den Schädeln. 1348 endete der blutige Azteken-Krieg, mit dem Ergebnis, daß König Montezumas Reich in Schutt und Asche lag. Er versammelte seine mächtigsten Zauberer, um einen zehntausendjährigen Fluch über seiner kompletten Habe auszusprechen. Im Jahre '98 tritt ein direkter Nachkomme des großen Herrschers auf den Plan, Max Montezuma, der sich in den Kopf gesetzt hat, die Reichtümer des längst vermoderten Ur-ur-urgroßvaters abzugreifen. Als Blutsverwandter besteht die vage Hoffnung, daß er nicht wie all die Unglückseligen vor ihm, dem schrecklichen Fluch erliegt, sondern mit prall gefüllten Taschen in die Heimat zurückkehrt.



Fällt Max' aus großer Höhe, blickt er realistisch gen Boden und sieht dabei die eigenen Füße.

Ihr Können als Spieler entscheidet in diesem dreidimensionalen Actionspiel »Monzezuma – Der Fluch der Azteken«, ob Max an seinem Lebensabend fröhlich mit Azteken Gold auf mexikanischen Theken klimpern oder als glibberiger Montezuma-Matsch in einer der teuflischen Fallen seines Vorfahren enden soll.

Sie springen mit ihm über rotierende Plattformen, tauchen durch tiefe Wasserbassins, vermeiden tunlichst gefährliche Hammerköpfe, bekämpfen hin und wieder einen Gegner und sammeln währenddessen fleißig jegliche Form glitzernder Schmuckstücke. Riesige Ratten, merkwürdige Maskenträger und aggressive Affen erschweren hierbei Max' Leben, verleiten ihn aber nicht zu jugendgefährdenden Taten: »Blutarme« Prügeleien sind angesagt. Eine Besonderheit dieser stellt ferner der Umstand dar, daß Arme und Beine unseres Helden gut zu sehen sind. Auch wenn er Stricke hinabklettert oder über große Distanzen in die Tiefe stürzt, zeigt er gern diverse Gliedmaßen. Eine Speicherfunktion ist vorhanden, sichert den Spielstand allerdings nur zum Ende eines Levels. (vs)

Volker Schütz ★★★

Die wenig ansprechende Grafik verzehrt sich nach der erst im Februar '98 erscheinenden 3Dfx-Version, häßliche Gegner langweilen selbst mutige Nahkämpfer, und den realistisch umgesetzten physikalischen Verhältnissen (Wellenbewegung auf Plattformen, echtzeitberechnete Lichteffekte) mangelt es an Belang für das Spielgeschehen. Die jaulende Hintergrundmusik klingt stellenweise wie auf einer mit Katzendarm-Saiten bezogenen Geige gespielt, deren vierpfötiger Besitzer aber scheinbar noch nicht das Zeitliche gesegnet hat. Allein die akzeptable Rätseldichte, die erstaunlicherweise nicht ausschließlich aus langwierigen Jump-and-run-Sequenzen besteht, rettet Max Abenteuer vor der Katastrophe. Knöpfe, Schalter, mysteriöse Objekte, Tauchtouren und auf gutem Timing basierende Puzzles sorgen für spannende Knobelstunden. Angenehmer fielen diese jedoch aus, wären die Level an jeder beliebigen Stelle speicherbar.

- + Inklusive Montezuma's Revenge
- + Realistische Physik
- − Schlechte Savegame-Funktion
- − Auf Dauer zu eintöniges Spielprinzip

Montezuma – Der Fluch der Azteken

Hersteller:	Software 2000
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: geplant für Februar '98
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte

PC PLAYER Wertung

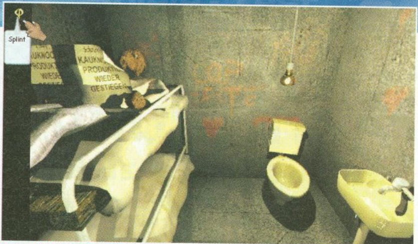
Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	—

Spielspaß: 55

Adventure für Einsteiger und Fortgeschrittene

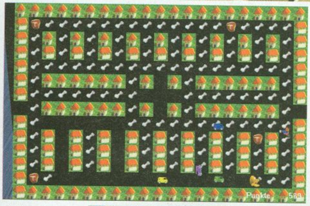
Dogday

Abteilung »Helden mit Flohhalsband«: Als terrorisierte Töle lassen Sie alle Stöckchen liegen, um über einen Diktator zu siegen.



▲ Da wird doch der Hund in der Zelle verrückt! Aber aus dem Gefängnis gibt es einen Ausweg.

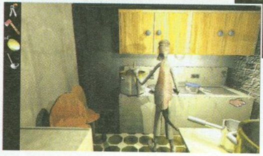
Gierige Steuerbehörden, Leinenzwang fordernde Grünanlagen-Pflegekräfte und hysterische Vermieter – der Hund als solcher wird verfolgt und unterdrückt. Kein Wunder, wenn sich da in manchem Vierbeiner Anarcho-Gelüste regen. Nur das energische »Pfui!« fürsorgender Herrchen und Frauchen verhinderte bislang Wedelstreiks und Putschversuche. In der Spielwelt von »Dogday« hat der brave Hund erst Recht Grund zum Aufmucken. Das bei Spielestory-Autoren so beliebte totalitäre System unterdrückt Mensch und Tier, was auch unseren Helden betrifft, der auf breiten Pfoten durch die dreidimensionale Szenerie tappst. Nur durch Zusammenarbeit mit einer pikanterweise »CATS« genannten Untergrundorganisation kann Ihr Alter Fido beziehungsweise Ego den Diktator Chegga stürzen.



▲ Um einen wichtigen Ausweis zu erhalten, muß bei einem beliebigen Spielautomaten der High-Score überboten werden.



▲ In manchen Situationen können Sie sich vage Tips anzeigen lassen.



◀ »Eine Kelle Schlappi, bitte«:Die Aushilfstätigkeit in der Suppenküche wird reich belohnt.

Voreiliges Schwanzwedeln ist nicht angebracht. Die »Ein Herz für Tiere«-kompatible Geschichte erweist sich als bemühte Staffage für ein Render-Adventure in ausgetretenen »Myst«-Pfotenspuren. Durch das Anklicken von Grafikelementen zoomen Sie näher ans Geschehen heran oder erbeuten ein Objekt, das automatisch im Inventar am linken Bildrand verstaut wird. Um einen Gegenstand zu benutzen, ziehen Sie ihn einfach mit der Maus auf den anvisierten Einsatzort.

Die vollmundig angekündigte »360 Grad Grafik« ist eine hundsgemeine Umschreibung für vorprogrammierte Orientierungssorgen. Auf gut Glück klicken Sie in den hochauflösenden Standbildern herum, manchmal wird mit einer kurzen Animation auf ein Detail gezoomt. Ähnlich limitiert ist das Herumbewegen in der Spielwelt: Die Suche nach anklickbaren Hot Spots gestaltet sich ähnlich verzweifelt wie des Rüden Streben nach einem markierungswürdigen Laternenpfahl. Von völliger Bewegungsfreiheit kann keine Rede sein. Dafür erfreut Sie Dogday mit Merkwürdigkeiten wie Hunde-Remakes von Arcade-Klassikern wie »Space Invaders« oder »Pac-Man«. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★

Bei so einem Spiel würde man nicht mal einen Hund an den PC jagen. Grafik und Design des Köter-Krimis hätten in der CD-Pionierphase anno 1993 herum für höfliche Neugier gesorgt. Doch nach heutigen Maßstäben wirkt dieses Adventure angestaubt und nervig. Lieblose Ausprobier-Puzzles und steife Grafik; selbst Fans von Myst-Clones bedanken sich und bleiben ihrem Riven treu.

Auch die Dogday-Bedienung wirkt leicht angefressen: Der Mauszeiger verändert sich nicht, wenn er etwas Spannendes streift. Ob ein Bildelement beim Draufklicken für eine Nahaufnahme gut ist oder nicht, muß mühsam ausprobiert werden. Gut versteckte Dinge wie den Schlüssel im Knast habe ich mir nur durch Zufall erklickt. Solche Frustrationsfallen werden auch nicht durch Hilfefunktion und skurrile Story entschärft. Spielerisch ist Dogday so originell wie ein alter Kauknochen.

+ Point-and-click-Steuerung
+ Bizarre Story
− Unübersichtlich
− Sterile Spielwelt
− Technisch veraltet

Dogday

Hersteller:	Impact
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	486/66, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/75, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	40
Einstieg:	70	Komplexität:	60
Steuerung:	60	Multi-Player:	—

Spielspaß: 38

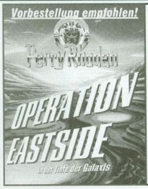
Call & Play Software-Versand

Nur in 46485 Wesel
Am Spaltmannsfeld 16
Bestellen oder abholen!

Öffnungszeiten:
Mo-Fr 9.30-18.30
Sa 9.30-14.00

KEIN CLUB!
Keine weiteren Abnahmeverpflichtungen

Vorbestellung empfohlen!



Erscheint ca.15.Jan.!

Top Titel!

Perry Rhodan

Operation Eastside

Deutsche Version DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
3 D Pinball Teil 3	DV	47,99
3´rd Millenium	DV	79,00
3D Ultra Minigolf	DV	49,99
688 Hunter Killer	DV	76,99
7th Legion	DV	69,99
A.T.F. 98	DV	74,99
Agent Armstrong	DV	69,99
Age of Empires	**DV**	**79,99**
AH 64 Longbow 2	DV	79,00
AHX 1 Viper	DA	69,99
Akte Europa	DV	74,99
Alexander der Große	DV	59,99
Andretti Racing	DV	79,00
Animal	DV	69,99
Anno 1602	DV	x69,99
Anstoss 2	DV	69,99
Armored Fist 2	DA	74,99

CD-ROM

Titel		Preis
F 16 Agressor	DV	72,99
F 16 Fighting Falcon	DA	64,99
Fallout	DV	x74,99
Fifa Soccer 98	DV	79,00
Fighters Antology	DV	72,99
Fighting Force	DA	79,99
Flight Unlimited 2	DV	x79,99
Flip Out	DA	49,99
Flottenmanöver	DV	59,99
Floyd	DV	74,99
Flugsimulator 98	DV	109,99
Flying Corps	DV	44,99
Flying Corps Gold	DV	79,99
Formula One Gr. Prix 2	DV	64,99
F1 GP 2-Track Pack 2	**DV**	**25,99**
Fritz 5 Schach	DV	109,99
Frogger	**DV**	**69,99**

Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Armored Fist 2	DV	x74,99
Atlantis	DV	76,99
Atomic Bombermann	DA	59,99
Baphomets Fluch 2	DV	74,99
Battle Isle 4 Incubation	DV	69,99
Betrayal in Antara	DV	79,99
Birthright	DV	69,99

Oddworld: Abe's Odyssey
Deutsche Version DM 77,99

Titel		Preis
Blade Runner	**DV**	**84,99**
Bleifuß 2	DV	54,99
Bleifuß Fun	DV	59,99
Bleifuß Ralley	**DV**	**49,99**
Boggle	DA	39,99
Brücke von Arnheim	DV	84,99
Buccaneer	DA	69,99
Bundesliga Manager 97	DV	64,99
Bust a Move 2	DA	54,99
Carmageddon	DV	69,99
Casper	DV	39,99
Civilization 2	DV	59,99
Civilization 2 DATA	DV	39,99
Comanche 3.0	DV	76,99
Comm.&Con. 1 SVGA	DV	79,99
Comm. & Conquer 2	DV	79,99
C&C 2 Gegenangriff	DV	29,99
C&C 2 Vergeltungsschlag	DV	27,99
Constructor	DV	69,99
Conquest Earth	DV	79,99
Croc	**DA**	**79,00**
Dark Colony	DV	69,99
Dark Colony Data	DV	24,99
Dark Earth	DV	74,99
Dark Hermetic Order	DA	x69,99
Dark Reign	DV	79,99
Daytona USA deluxe	DV	69,99
Deathtrap Dungeon	DV	x79,99
Demonworld	DV	69,99
Der Industriegigant	DV	69,99
Der Industrieg. Data	DV	29,99
Der vergessene Gott	DV	59,99
Diablo	DA	49,99
Diablo-Hellfire	DA	34,99
Die Siedler 2 + DATA	DV	74,99
Die Siedler 2 Miss. CD	DV	29,99
Dogday	DV	69,99
Dreams	DV	72,99
Dream Team 98	DV	39,99
Dungeon Keeper	DV	76,99
Dungeon Keeper Data	**DV**	**29,99**

Titel		Preis
G - Police	DA	87,99
Galapagos	DV	79,00
Gettysburg/Sid Meier	DV	72,99
Grand Theft Auto	DA	59,99
Hannibal	DV	69,99
Have a Nice Day	DV	59,99
Have a Nice Day DATA	DV	29,99
Heavy Gear	**DV**	**74,99**
H. E. D. Z.	DV	x69,99
Hellfire	DA	34,99
Hercules	DA	69,99
Heroes o.M & Magic 2	DV	64,99
Herrscher der Meere	DV	69,99
Hugo 4	DV	59,99
Hugo 5	DV	64,99
Hugo Wintergames	DV	39,99

Herrscher der Meere
Deutsche Version DM 69,99

Titel		Preis
IF - 22 Raptor	DV	79,99
I-War	DV	69,99
Imperialismus	DV	69,99
Imperium Galactica	DV	79,99
Incubation/Battle Isle 4	DV	69,99
Intern. Rallay Champ.	DV	74,99
Interstate 76	DV	69,99
Intervention	DV	72,99
Jedi Knight	DA	79,99
John Maddon NFL 98	DA	79,00
Joint Strike Fighter	**DA**	**79,99**
KKND - Extreme	DV	59,99

Bleifuß Rally
Deutsche Version DM 49,99

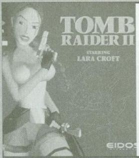
Titel		Preis
KKND Mission CD	**DV**	**x29,99**
Kick OFF 98	DV	59,99
Lands of Lore 2	DV	69,99
Legacy of Kain	DV	69,99
Leviathan t. Tone Reb.	DA	69,99
Links 98	DA	79,99
Little Big Adventure 2	DV	76,99
Lords of Magic	**DV**	**69,99**
Lords of Realms 2	DV	79,99
Lords of Realms 2 Data	DV	24,99

Händleranfragen sind ebenfalls erwünscht!

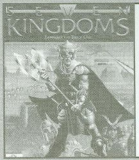
Titel		Preis
Earth 2140	DV	34,99
Earth 2140 Data + Pad	DV	19,99
Easy Ball	DV	54,99
Eastfront	DV	i.V.
Ecstatica 2	DV	79,99
Enemy Nation	DA	59,99
F/A-18 Hornet 3.0	DV	74,99
F1 Manager Profes.	DV	69,99
F1 Racing/UBI Soft	DV	69,99

Titel		Preis
Mageslayer	DA	79,99
Magic-Zusammenk.	DV	74,99
Magic-Zusamm.Data	**DV**	**39,99**
Master of Orion II	DV	49,99
Max Montezuma	DV	69,99
Men in Black	DV	69,99
Monkey Island 3	**DV**	**79,99**
Monopoly	DV	54,99
Monopoly Star Wars	DV	69,99

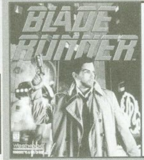
Sie finden uns jetzt auch im Internet:
Http://WWW.Online-Spiele.Com/Callnplay



Tomb Raider II
Deutsche Version DM 79,99



Seven Kingdoms
Deutsche Version DM 74,99



BLADE RUNNER
Deutsche Version DM 84,99

Joint Strike Fighter
Deutsche Version DM 79,99

Hellfire
Diablo Mission CD
Deutsche Anleitung DM 34,99

TUROK
Deutsche Version DM 79,99

Dungeon Keeper Data
Deutsche Version DM 29,99

Heavy Gear
Deutsche Version DM 74,99

Wing Prophecy
Deutsche Version DM 79,00

Titel		Preis
Monster Trucks	DA	72,99
Motor Mash	DV	49,99
Moto Racer / Win95	DV	76,99
Myst 2 / Riven	DV	74,99
Myth	**DV**	**79,99**
NBA Hangtime	DA	69,99
NBA Live 98	DV	79,00
Need f. Speed 2 Edition	DV	79,00
Netstorm	DV	69,99
NHL Hockey 98	DV	74,99
NHL Power. Hockey 98	DA	x69,99
Nuklear Strike	DV	72,99
Obsidian	DV	59,99
Oddworld: Abe's Odyssey	DV	77,99
Outlaw	DV	74,99
Outpost Teil 2	DV	74,99
Overboard	DV	74,99
Pacific General	DV	69,99
Panzergeneral 3D	DV	69,99
Pax Corpus	DV	x67,99
Pax Imperia	**DV**	**69,99**
Perfect Assasins	DV	69,99
Perry Rhodan	DV	x69,99
Phantasmagoria 2	DV	69,99
Pilgrimm	DV	69,99
Pinball 97	DA	49,99
POD - Planet o. Earth	DV	69,99

Titel		Preis
POD - Track Pack	**DV**	**19,99**
Populus 3´rd Coming	DV	x79,00
Print Artist 4.0	DV	39,99
Pro Pilot	**DV**	**79,99**
Pro Pinball-Timeshock	DA	69,99
Puzz 3 D	DV	49,99
Queen: The Eye	DV	79,00
Raymans World	DV	49,99
Red Baron 2	DV	x69,99

Magic Zusammenkunft Mission-CD
Deutsche Version DM 39,99

Titel		Preis
Resident Evil	DV	69,99
Risiko	DV	59,99
Riven / Myst 2	DV	74,99
Riverworld	DV	x79,99
Saber Ace:Conf.Korea	DV	69,99
Seven Kingdoms	**DV**	**74,99**
Shadow o.T. Empire	DA	74,99
Silent Hunter	DV	34,99
Silent Hunter Data Nr. 2	DV	29,99

CD-ROM

Titel		Preis
Sim City 2000 + Theme Hospital	DV	79,99
Sonic 3D	DA	49,99
Space Bar	DA	69,99
Stadt d. verl. Seelen	DV	69,99
Star Command	DA	69,99
Starcraft	DV	x84,99
Starfleet Academy	DV	69,99
Stealth Reaper 2020	DA	i.V.
Steel Panther 3	DV	69,99
Streets o. Sim City	DV	79,00
Sub Culture	DV	74,99
Swing	DV	39,99
Syyrah Warp Hunter	DA	34,99
Takeru	DV	49,99
Test Drive 4	DV	79,00
TFX 3: F22	**DV**	**74,99**
Titanic	DV	39,99
TOCA Touring Car	DA	79,00
Tomb Raider 1	DV	64,99
Tomb Raider 2	**DV**	**79,99**
Total Annihilation	DV	79,99
Turok	**DV**	**79,99**
Unreal	DV	79,99
Vermeer	DV	59,99
Virtual Fighter 2	DA	69,99
Virtual Pool 2	DA	69,99
Voodo Kid	DV	69,99
Warlord 3	DV	74,99
War Wind 2	DV	x69,99
WET-S. Empire	DV	74,99
Wing Prophecy	**DV**	**79,00**
Worldwide Soccer	DV	69,99
Worms 2	DV	74,99
X-Com : Apocalypse	DV	74,99
X-Files	DA	x42,99
X-Wing vs. Tie Fighter	DV	84,99
Youngblood	DA	79,99
Zorck: Großinquisitor	DV	79,99

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
3D Ultra Pinball	DA	24,99
3 Skulls o. t. Toltecs	DV	29,99
7th Guest 11th Hour	DA/DV	29,99
Aces o.t. Deep	DV	19,99
Across the Rhine	DV	24,99
Anstoss + World Cup	DV	24,99
Afterlife	DV	29,99
Baphomets Fluch 1	DV	19,99
Battle Isle 3 u.Lösung	DV	39,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Biing	DV	29,99
Bleifuß 1	DA	24,99
Caesar 2	DV	39,99
Civilization 1	DV	24,99
Civil War General	DV	34,99
Colonization	DV	24,99
Conquerer A.D. 1086	DV	29,99
Comanche 2.0	DV	24,99
Creatures	DV	29,99
Creature Shock	DV	12,99
Cyberia 1	DV	24,99
Deadlock	DV	29,99
Descent 1	DA	24,99
Descent 2	DA	24,99
Destruction Derby	DA	24,99
Die Fugger 2	DV	24,99
Discworld 1	DV	24,99
Discworld 2	DV	29,99
DSF - Golf	DV	39,99
Earth Siege 1	DV	19,99
Earth Siege 2	DV	34,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	24,99
Ecstatica 1	DA	24,99
Extreme Assault	DV	39,99
F-14 Fleet Defender	DA	24,99
F-22 Lightning 2	DV	x29,99
Fantasy General	DV	29,99
Fifa Soccer 96	DV	29,99
Flight o. t. Amaz. Queen	DV	19,99
Fritz 4 Schach	DV	39,99
Gabriel Knight 2	DV	34,99
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
Gobliins 4/Woodruff	DV	19,99
Grand Prix Manager I	DV	24,99
Grand Prix Manager II	DV	39,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Indiana Jones 3+4	DV	24,99
Kings Quest 7	DV	19,99
Larry 6	DV	19,99
Larry 7	DV	39,99
Last Dynasty	DV	19,99
Lemminge 1-3	DA	24,99
Lost Eden	DV	19,99

Angebote: (Fortsetzung)

Titel		Preis
M.P.Ritter d. Kokusnuss	DV	19,99
Manic Karts	DA	12,99
Mega Race 2	DV	29,99
Mission Force Cyber.	DV	29,99
Monkey Island 1+2	DV	24,99
Nascar Racing 2	DA	39,99
NHL Hockey 96	DV	29,99
Pirates Gold	DV	24,99
Pitfall	DV	29,99
Police Quest SWAT	DA	29,99
Privateer 2	DV	x29,99
Pro Pinball the Web	DA	19,99
Railroad Tycoon Deluxe	DA	24,99
R.A.M.A	DV	24,99
Realm o. t. Haunting	DV	34,99
Rebel Assault 2	DV	29,99
Riddle of Master LU	DV	24,99
Road Rash	DV	29,99
Sam a. Max + Day o. Tent.	DV	24,99
Schleichfahrt	DV	39,99
Sensible World o.Soccer	DA	19,99
Shanghai Gr. Moments	DV	24,99
Sherlock Holmes 2	DV	29,99
Simon t. Sorcerer 1+2	DV	19,99
Star Trek 3/Next Gen.	DV	24,99
Steel Panther 2	DV	29,99
Stonekeep	DV	24,99
Super E.F. 2000	DV	29,99
Teamchef	DV	24,99
The Dig	DV	29,99
This Means War	DV	24,99
Tie Fighter	DV	29,99
Tilt	DV	19,99
Time Commando	DV	29,99
Torins Passage	DV	19,99
Transp. Tycoon + Data	DV	24,99
Trivial Pursuit	DV	34,99
U.F.O.	DV	24,99
Ultima 8	DV	29,99
Virtual Karts	DA	24,99
Vollgas	DV	29,99
Warcraft 2	**DV**	**29,99**
Warhammer	DV	29,99
Werewolf	DV	24,99
Wing Commander 3	DV	34,99
WipEout	DA	24,99
World Rallay Fever	DV	24,99
Worms + DATA	**DV**	**24,99**
X-Com Terror of t. Deep	DV	24,99
X - Wing Compilation	DV	29,99
Yathzee	DV	19,99
"Z"	DV	19,99
Zorck Nemesis	DV	29,99

Zubehör

Artikel	Preis
Orchid Righteous 3D	a.A.
Alfa Twin Umschaltbox	34,99
Microsoft Joystick Force-Feedback Pro	249,99
Microsoft Sidewinder Game Pad	69,99
PC-Dash Command Pad	129,99
Gravis Joystick Analog Pro	44,99
Gravis Game Pad Pro	49,99
Gravis Joyst.Blackhawk	59,99
Gravis Firebird 2	119,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button deutsch	139,99
Logitech Joyst. Warrior	129,99

Neu von Thrustmaster:

Formula 1 Racing Wheel
incl. Fußpedale und neuen Optionen! 234,99

Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Wolfgang Lehrke" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 - 0 ab 15.00 Uhr

Versandbedingungen: Ab DM 200,- Spielewert portofreier Versand.
Vorkasse (Euroscheck) DM 6,90 pro Paket · Bei Nachnahme DM 9,90 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr. Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!



Rollenspiel für Profis

Birthright

Die Dunkle Allianz

Sie halten sich für einen abenteuerdurstigen Wirtschaftsstrategen, der zudem ein Faible für Fantasy und 3D-Action mitbringt? Solche Universaltalente will Sierra mit seinem aktuellen AD&D-Rollenspiel bedienen.



▲ Ein kleiner Ausschnitt aus der zoombaren Übersichtskarte. Die anklickbaren Personen stehen für Helden oder Regimenter.

Bei dem auf der Basis des gleichnamigen Brettspiels von 1994 entwickelten rundenbasierten »Birthright« kämpfen Sie als Regent einer Grafschaft des Fantasyreiches Cerilia gegen 33 konkurrierende Blaublüter. Um sich vor feindlichen Übergriffen zu schützen und eigene vom Zaun zu brechen, rekrutieren Sie gegen Bezahlung eine aus Bogenschützen, Kavalleristen und Schwertkämpfern bestehende Armee. Angeführt werden diese am besten von einigen, mit steigerungsfähigen Charakterwerten ausgestatteten Zauberern, Dieben und Schwertkämpfern. Die für die Truppenanheuerung und den Bau von schützenden Burgen nötigen Gelder erwirtschaftet man durch frei festzulegende Steuertarife. Der Überfall auf eine angrenzende Länderei klappt nur, wenn Sie zuvor per Diplomatiesystem dem Nachbarn eine Kriegserklärung zukommen lassen und sich durch einige Bündnisse den Rücken freihalten. Die Kämpfe selbst dürfen separat trainiert werden und laufen in Echtzeit ab: Per Maus und Icons werden taktische Befehle wie »angreifen«, »schießen« oder »Rückzug« vergeben, den Rest erledigt der Computer. Nach gewonnener Schlacht sind Sie stolzer Besitzer einer weiteren Provinz, die es in gleicher Weise zu verwalten gilt.



Während der Abenteuer kämpfen Ihre Helden allein, Sie müssen ihnen nur den entsprechenden Befehl erteilen.

In einem (auch separat zuschaltbaren) abenteuerlichen Teil jagt man eine bis zu vierköpfige Heldentruppe durch labyrinthische 3D-Kerker. Diese werden aus der Ich-Perspektive gezeigt und mittels Tastatur- und Mausbefehlen erforscht. Dort gammeln kampfkraftfördernde Artefakte und Gold – aber auch eine erkleckliche Menge feindlicher Trolle, Söldner und Magier herum. Die Steuerung dieser Echtzeit-Kämpfe erfolgt ebenfalls indirekt, indem jeder einzelne Ihrer Recken simple Befehle wie »verteidige« oder »attackiere« erhält. Nach dem Gemetzel gibt es gesteigerte Charakterwerte und dank intensiver Leichenfledderei auch mal die eine oder andere nützliche Waffe. **(md)**



Gegen gewisse Zugeständnisse ist jeder zu einem Bündnis bereit.

Manfred Duy ★★★

Gut gemeint und halb daneben: Wahrscheinlich wollte man bei Sierra mit dieser kruden Genremixtur einen möglichst großen Kundenkreis ansprechen, setzt sich aber letztlich zwischen alle Stühle. Für sich alleine genommen wäre der strategische Wirtschaftsteil gar nicht mal so übel, aber zusammen mit den erschreckend langweiligen 3D-Kerkern, der überkomplizierten Bedienung und den nervigen Nachladezeiten schwankt diese Fehlgeburt ständig zwischen Öd- und Ärgernis.
Die drei furchtbar verworrenen und textlastigen Online-Tutorials sind weitere Begeisterungs-Töter. Ernüchterndes Fazit: Weniger wäre hier weitaus mehr gewesen.

- **+ Separate Abenteuer- und Action-Elemente**
- **− Wirrer Spielablauf**
- **− Mäßige Präsentation**

Birthright: Die Dunkle Allianz

Hersteller:	Sierra
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/75, 8 MByte RAM (DOS), 16 MByte RAM (Win 95)
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	20	Komplexität:	80
Steuerung:	40	Multi-Player:	60

Spielspaß: 46


NOW IT'S YOUR TURN
PROTECTING
THE EARTH
FROM THE
SCUM OF
THE UNIVERSE.
MIB
MEN IN BLACK
THE GAME
pc cd rom
OUT NOW
THE OFFICIAL
LICENSED GAME
FUNSOFT
Gremlin
INTERACTIVE
© 1997 Gremlin Interactive Ltd. © 1997 Columbia Pictures Industries, Inc. All rights reserved. All rights reserved. Developed by Gigawatt Studios. Under distribution license from The Design League.
Vertrieb: Rushware GmbH, Tel. 0 21 31/607-0, Fax. 0 21 31/60 71 11 • Profisoft GmbH, Tel. 05 41/12 20 65, Fax. 05 41/12 24 70
Schweiz: ABC Software AG, Tel. 0 81/7 85 29 60, Fax. 0 81/7 85 12 22 • Österreich: ABC Software GmbH, Tel. 0 55 23/5 65 10, Fax. 0 55 23/6 47 94

Adventure für Einsteiger

Takeru



◀ Interaktiver Höhepunkt: Mit welchem Zauberspruch soll Takeru den Androiden rösten?

Einmal der liebe Takeru sein: Wenn man nicht gerade irgendwelche Schurken ihrer wohlverdienten Strafe zuführt, hält man wunderschöne Frauen in den muskulösen Armen.

Japanische Begrüßungsrituale sind dem gewöhnlichen Mitteleuropäer nicht immer ohne weiteres verständlich. ▼



Böse Zauberinnen treiben im Land Yamato ihr Unwesen und entführen harmlose Dorfbewohner. Eine Straßenecke weiter basteln sich technisch versierte Verbrecherkönige ihre eigenen Androiden zusammen, die dann als Leibwächter fungieren. Ein typisches Phantasiereich also, in dem man sich über gar nichts wundern sollte, außer vielleicht über die seltsamen Namen der dort ansässigen Einwohner.
Kopfgeldjäger Takeru bereitet das wenig Streß. Eine zu Beginn gerettete Schönheit, wohlgeformt und willig, hat ihn spontan in das benachbarte Badehaus eingeladen. Erst, als direkt vor Takerus Augen Prinzessin Kazahime entführt wird, ist es mit seiner romantischen Stimmung vorbei. Statt Massagefreuden erwartet ihn nunmehr der gefährlichste Auftrag seines Lebens, der Kampf gegen die Zauberin Kagunju. Und das auch noch völlig kostenlos, denn Takeru ist in Liebe zu Kazahime entbrannt.
Sie merken schon, es geht wild und ungezügelt zu im Reiche Yamato. Wie geschaffen für jemanden wie Takeru, der nur zur Hälfte ein Mensch ist, die andere Seite wird durch Tigergene komplettiert. Diese Hälfte verschafft dem Protagonisten nicht nur eine unkonventionelle Frisur, sondern auch katzenartige Körperbeherrschung, riesige Kraft und mondäne Zaubersprüche. Mit Nettigkeiten wie Feuersäulen oder Blitzen können Sie dann schon einiges an Schaden anrichten. Zur Seite steht Takeru außerdem sein scharfes Schwert und der Cyborg-waschbär Bumbuku. Nur sehr selten müssen Sie allerdings als Spieler in die Handlung eingreifen. Zumeist laufen animierte Zeichentrickfilme oder aufeinandergehäufelte Bilder bis zu fünf Minuten ab, ohne daß Takeru einer Entscheidungshilfe bedarf. Ab und zu wählen Sie einen Zauberspruch aus seinem reichhaltigen Sortiment aus oder entscheiden, ob er lieber nach rechts oder links gehen soll. Den Höhepunkt an Interaktion stellen Rätsel à la »Myst« dar, jedoch stark vereinfacht. Sie müssen dann zum Beispiel einen Stein aus dem Mund einer Statue nehmen und ihn etwas weiter auf einen Tisch legen, damit sich die Tür des Badehauses öffnet. Die Grafik ist dabei sehr japanisch geraten. Kein Wunder: Buiche Terasawa, ein bekannter Zeichner von Manga-Comics, war bei dem Projekt mit von der Partie **(uh)**



Ganz ehrlich: Für Prinzessin Kazahime würde der Schreiber dieser Zeilen auch das eine oder andere riskieren ...

Udo Hoffmann ★★

Sunsoft verfolgt hehre Ziele: »Die komplexen und subtilen Eigenschaften des Geschichtenerzählers« sollen ins digitale Zeitalter hinübergerettet werden. Und genau da liegt das Problem. Wenn ich mir eine Geschichte nur anschauen will, kaufe ich mir einen Comic, hier also einen der japanischen Mangas und gebe dabei wesentlich weniger Geld aus. Am Computer aber will ich stärker das Gefühl haben, eingebunden zu werden. Die Grafik ist ja nett, aber das allein macht noch kein gutes Spiel. Mit der Sprachausgabe wendet man sich eher an Freunde des schlichten Wortschatzes; Grobschlächtigkeiten wie »heilige Scheiße« oder schlimmeres fallen zuhauf. Die in der Pressemitteilung groß angekündigten »20 Stunden Gameplay« verpufften bei konzentriertem Durchspielen zu knappen drei Stunden. Daß man zudem noch nicht einmal den Ausgang der Geschichte erfährt, sondern auf eine Fortsetzung verwiesen wird, ist einfach frech.

+ Inspirierter Manga-Stil

– Sehr kurzes Vergnügen

– Rätselniveau erschreckend niedrig

Takeru – Letter of the Law

Hersteller:	Sunsoft	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Beta vom November '97	**Hardware, minimum:**	486DX/33, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/75, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	80 Mark		

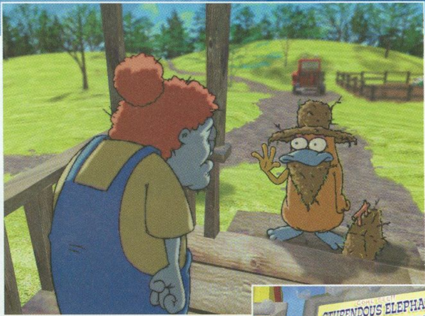
PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	50
Einstieg:	50	Komplexität:	20
Steuerung:	70	Multi-Player:	–

Spielspaß: 37

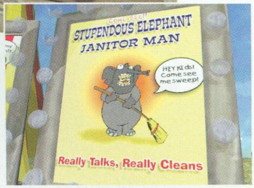
Adventure für Fortgeschrittene und Profis

GNAP



Verkleidet als Vertreter versucht Platypus, die Schlüsselwächterin abzulenken.

Wenn ein violettes Zyklopenwürstchen unseren Planeten besucht, dann muß das nicht unbedingt Übles verheißen. Statt Welteroberung ist nur Spritbeschaffung angesagt.



Der Zirkus ist in der Stadt. Und was für Attraktionen er anzubieten hat.



Diese Ureinwohner haben keine Probleme, mit GNAP und Platypus ein paar Bier zu kippen.

Welch triviale Probleme selbst Außerirdische haben können: Was hilft das schönste Raumschiff, wenn der Reservekanister vergessen wurde und daher nur mit Müh und Not eine Landung im mittleren Westen der Vereinigten Staaten gelang. Ohne Reparatur wird die denkbar skurrile Hauptfigur GNAP da auch bleiben. Nun sind die Bauern dieses Landstriches nicht gerade hilfsbereit und haben bereits mit der Wartung ihrer eigenen Trucks genug Probleme. Selbst ist die Wurst, muß da das Motto heißen: Schlüpfen Sie also in die Pelle von GNAP und beschaffen sie die benötigten Ersatzteile.

Für jemanden, der seinen Mund nur zum Küssen und Grinsen benutzt, wird das nicht einfach. Zur verbalen Kommunikation blähen sich Astro-Würste auf und geben Verdauungsgeräusche von sich – wenig hilfreich im Umgang mit Erdlingen. Zum Glück gibt es da noch Enterich Platypus dem Sie sehr früh begegnen werden. Der herben Anmut GNAPs verfallend, wird er Sie im weiteren Verlauf so gut es geht unterstützen.

In klassischer Adventure-Manier verfügen Sie über ein Steuericon, welches mittels Druck der rechten Maustaste zu vier Aktionen genutzt werden kann: schauen, greifen, sprechen (soll heißen: rumprusten) und Platypus einsetzen. Platypus ist dabei die Ente fürs Grobe, die auf Geheiß selbst vor Gewaltanwendung nicht zurückschreckt. Doch in Notsituationen ist GNAP in der Wahl seiner Mittel nicht wählerisch. Das Inventar wird durch einen Handtransmitter symbolisiert, mit dem alle wichtigen Gegenstände aufgenommen und kombiniert werden können. Aus Lehm und Stroh zum Beispiel kann ein Hut samt Bart modelliert werden, was dann als Maskerade dient. Insgesamt jedoch sind die Aktionsmöglichkeiten eingeschränkt. Mit sehr vielen Lebewesen kann GNAP gar nichts anfangen und nützliche Gegenstände sind wenig vorhanden.

Die anfallenden Rätsel sind zunächst recht einfach, werden aber zunehmends abstruser. Gelingt es Ihnen, eine wichtige Aktion durchzuführen, werden sie für gewöhnlich mit sehr schön gezeichneten Zwischenanimationen belohnt, die sich harmonisch in das Spielgeschehen einfügen. Etwas aufgesetzt wirkt aber das eingestreute Actionspiel, in dem Sie mit einem Pick-Up Tiere überfahren und Steinen ausweichen müssen, um eine nahegelegene Truckerkneipe zu erreichen. **(uh)**

Udo Hoffmann ★★★

Den Schöpfer von GNAP würde ich gerne einmal kennenlernen. Was er sich an liebenswerten Perversitäten erdacht hat, ist ganz erstaunlich, dürfte jedoch kaum dem Massengeschmack entsprechen. Er muß aber ein interessanter Mensch sein. Vielleicht gelang es ihm ja, das erste indizierungswürdige Adventure zu entwickeln. Ich will dergleichen aber keineswegs hoffen, denn GNAP ist stellenweise äußerst komisch und radikal. Der Humor läßt sich noch am besten mit dem eines sehr düsteren Monthy-Python-Sketchs vergleichen. Der relativ geringe Umfang und die teilweise kaum nachzuvollziehenden Rätsel sind aber spürbare Spielspaß-Bremsen. Sind Sie aber auf der Suche nach dem etwas anderen Adventure, sollten Sie zugreifen.

- **+ Herber Humor**
- **+ Schräges Styling**
- **– Zu abgehobene Rätsel**
- **– Stellenweise arg brutal**

GNAP – Der Schurke aus dem All

Hersteller:	Ari Data
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	50 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/60, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/90, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

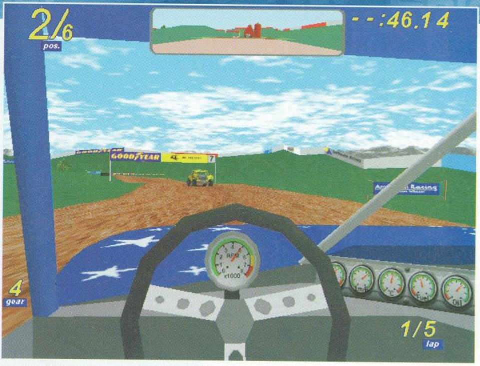
Grafik:	70	Sound:	40
Einstieg:	50	Komplexität:	40
Steuerung:	50	Multi-Player:	—

Spielspaß: 59

Rennspiel für Fortgeschrittene und Profis

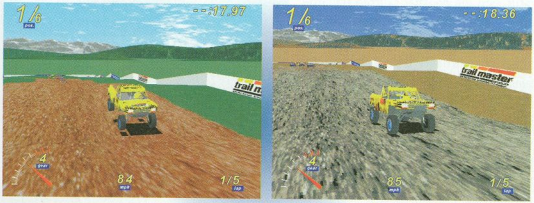
SODA
Off Road Racing

Die Motorleistung eines Formel-1-Flitzers beträgt bis zu 800 PS. Solche Dimensionen sind auch den Monster-Pick-Ups nicht fremd, die bei Papyrus' Querfeldeinrennen an den Start gehen.



Die Cockpit-Darstellung von SODA besticht nicht gerade durch ihre ausgesucht schöne Grafik.

Überdimensioniertes Leistungsvermögen paßt ganz gut zu einem Land, welches schon mit solch kulturellen Großtaten wie dem Big Mac, King Kong oder Michael Jackson die Weltöffentlichkeit beglückte. Für den PS-Monster-Dompteur von Welt stehen gleich drei Fahrzeug-Klassen zur Verfügung. Der klassische Pick-Up mit Vorderradantrieb reagiert äußerst giftig auf plötzliche Manöver. Er verlangt zudem einen sanften Umgang mit dem Gaspedal, denn auf Schlupfregelung oder andere technische Hilfsmittel legen die Amis bei diesem Sport keinen Wert. Die zweite Klasse besteht aus wuchtigen Trucks, die im Unterschied zu Pick-Ups keine Laderampe, sondern eine durchgehende Kabine haben. Sie besitzen Vierradantrieb und höheres Eigengewicht. Die dadurch gewonnene Traktionsverbesserung führt zu größerer Beschleunigung und gutmütigerem Kurvenverhalten. Last but not least: der Buggy. Hier handelt es sich im Prinzip um eine aus nackten Stahlrohren bestehende, nur entfernt an ein Auto erinnernde Konstruktion, in die ein Motor und ein Fahrersitz gequetscht wurden. Dieses federleichte Gefährt kann denn auch mit »nur« maximal 150 PS ausgestattet werden. Fahrfehler aufgrund überschäumender Kraft sind nicht mehr so schnell möglich. Für die erste Fahrstunde empfehlen wir Ihnen allerdings den Allradtruck.

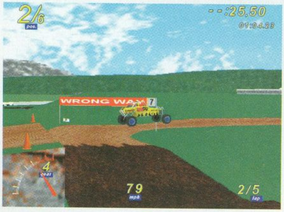


Wie Sie hier deutlich erkennen können, erbringt die 3D-Unterstützung nur geringe Vorteile. Links wird mit Rendition-Karte gefahren, rechts ohne.

Und dieser Einstieg wird nicht leicht gemacht. Auf 12 Rennstrecken, grob untergliedert in die Bereiche Land, Wüste oder Tropen, wird den Boliden alles abverlangt. Berghänge, 180°-Kurven oder Sprungschanzen machen deutlich, warum alle Fahrzeugklassen mit so üppiger Federung ausgestattet wurden. Das



Welches Monster hätten Sie denn gern? Mit derartigen Fahrzeugen können Sie Häuser zum Einsturz bringen.



Ein Buggy wagt den Sprung über den Abgrund auf der Rennstrecke »Figure Eight«.

Udo Hoffmann ★★★

Stärker, größer, lauter... und bei SODA folgt als nächstes Attribut leider »ungenauer«. Eine derartig sensible Steuerung habe ich selten erlebt. Wenn man mit mehr PS, als der gesunde Menschenverstand gutheißen kann, über Stock und Stein bröselt, mag das ja sehr realistisch sein. Mir kam es aber vor allem zu Beginn der Testphase so vor, als wäre die gesamte Rennstrecke mit Schmierseife ausgelegt. Hinzu kommen extrem schnelle Computerfahrer.

SODA ist etwas für die ganz harten Fahrer, die sich bei Formel 1 oder NASCAR unterfordert fühlen und nach der ultimativen Herausforderung suchen. Auf exzellente Grafik müssen diese Offroad-Burschen verzichten. Die Verschönerung durch die Rendition-Karte ist unerheblich und selbst auf einem Pentium 166 noch so ruckellastig, daß ich mich nicht weiter über den Siegeszug von 3Dfx wundere.

- + Realistisches Fahrverhalten
- + Aufwendiger Streckeneditor
- − Diabolisch schwer
- − Detailarme Grafik

größte Problem liegt aber in der Kontrolle des Kraft-Potentials. Es sei Ihnen ans Herz gelegt, gerade zu Beginn das Gaspedal wie ein rohes Ei zu behandeln, da es Ihnen sonst schwerfallen wird, den Wagen überhaupt auf der Strecke zu halten. Wer das erste Mal unfallfrei eine Runde absolviert hat, hat schon etwas geleistet. Im Rennen selber treten zwar nur höchstens fünf Konkurrenten an, diese aber haben es in sich und schenken Ihnen selbst auf der leichtesten Schwierigkeitsstufe nichts.

Ihre Rennaussichten ein wenig verbessern können Sie mittels des üblichen Bastelkurses in der Box. Ganz wichtig bei Offroadern ist da die Aufhängung. Für Kurse mit Sprüngen und großen Höhenunterschieden sollten sie relativ harte Sprungfedern und Stoßdämpfer einbauen und den Radsturz groß halten, da sonst die Karosserie auf dem Boden aufschlägt. Ein zu hartes Set-Up allerdings vermindert die Traktion. Außerdem ist es möglich, die Schaltwege, den Lenkradeinschlag und als absolutes Novum die Motorleistung zu verändern. Je größer die Leistung, desto empfindsamer reagiert Ihr Gefährt, bis es schließlich geradezu unkontrollierbar geworden ist. Nur auf relativ flachen Strecken mit langen Geraden wird ungeniert frisiert, ansonsten sollten Sie die PS-Zahl reduzieren.

Letztendlich haben all ihre Tuning-Bemühungen das Ziel, dem Wagen zu größtmöglicher Traktion zu verhelfen. Eine große Hilfe ist dabei der Gravitationskraftmesser, eine kleine Zahl links im Cockpit. Ein hoher Wert (über 1) steht für gute Bodenhaftung, sinkt diese Zahl deutlich unter Eins, sollten sie ihr Fahrzeug modifizieren oder ganz einfach die Geschwindigkeit in Kurven reduzieren.

SODA ist übrigens eines der wenigen Programme, die nur mit einer Rendition-3D-Karte beschleunigt werden können. Die Grafikqualität erhöht sich allerdings nur minimal. (uh)



Selbst aus der Arcade-Perspektive ist dem Fahrer noch ein Blick in den (zuschaltbaren) Rückspiegel möglich.

SODA – Off Road Racing

Hersteller:	Papyrus/Sierra	**3D-Karten:**	Rendition
Testversion:	Importversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95		
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/200, 32 MByte RAM, Rendition-Karte
Multi-Player:	1–6 (Modem, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	60 Mark		

PC PLAYER Wertung

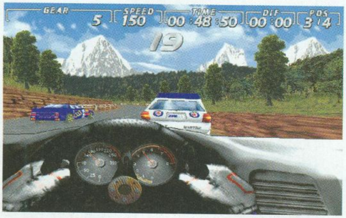
Grafik:	40	**Sound:**	50
Einstieg:	40	**Komplexität:**	60
Steuerung:	40	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 57



Rennspiel für Einsteiger

World Wide Rally



Die Hände dicht am Lenkrad, den Kurs fest im Auge.

Die Welt wartet ja bekanntlich auf nichts mehr als auf ein weiteres Rallye-Spiel. Bei »World Wide Rally« können Sie sich auf 15 verschiedenen Rennstrecken austoben. Wählen Sie aus acht handelsüblichen Fahrzeugen Ihren Favoriten, entscheiden Sie zwischen Bereifungen, Bremsbelägen oder Motoren, und treten Sie gegen bis zu drei grimmige Computerfahrer an. Zur Steuerung Ihres Vehikels wird auf Joysticks oder ähnliche Hilfsmittel verzichtet, die Tastatur muß reichen. Im Weltmeisterschaftsmodus dürfen Sie alle Strecken durchfahren, bis Sie schließlich das begehrte Ziel erreichen: König der schlechtesten Simulation seit Erfindung des Verbrennungsmotors zu sein. **(uh)**

Udo Hoffmann ★

Der seltsame Akzent des ständig hocherregten Sprechers brachte mich auf eine faszinierende Theorie: Einige illegale Einwanderer aus der Dritten Welt wurden mit der Programmierung beauftragt. Das gestaltete sich als unerwartet schwierig, da diese aus ihrer Heimat nur Seifenkistenrennen kennen. Auch bei diesen muß man niemals bremsen, eckt häufig an die Streckenbegrenzungen an, ohne daß dies dem Fahrvergnügen Abbruch tun würde, und vollzieht mit seinem Fahrzeug lustige Purzelbäume gegen Ende des Rennens. Alle Mankos aufzuzählen würde in eine Sisyphusarbeit ausarten. Decken wir also den Mantel des Schweigens über ungenügende Steuerung, lachhafte Gegnerintelligenz und die zweifelhafte Grafik.

- **+ Einfache Deinstallation**
- **− Keinerlei Fahrspaß**
- **− Übelste Murks-Grafik**

World Wide Rally

Hersteller:	CDV	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	486 DX4/100, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-4 (per Netzwerk)		
Ca.-Preis:	50 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	10	Sound:	20
Einstieg:	50	Komplexität:	20
Steuerung:	10	Multi-Player:	20

Spielspaß: 11

Rennspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

pod: Back to Hell

ZUSATZ CD

Ubi-Softs »pod« ist ein kurzweiliges Actionspiel, bei dem Sie in ein aufregendes Zukunftsrennen katapultiert werden. Das Zusatzpack »Back to Hell« läuft nur in Verbindung mit dem pod-Hauptprogramm. Es bietet 16 Strecken und acht Autos, die schon im Internet zum Download freigegeben waren. Auf Seite 201 in dieser PC Player gibt es nähere Informationen zum pod-Internetservice.

Doch die Zusatz-CD enthält auch bislang unveröffentlichtes Material. Bemerkenswert sind komplett neue Gefährte, die wie Fledermäuse, Hexen oder Piratenschiffe aussehen. Auch die beiden unverbrauchten Kurse »Hellway« und »Night« reizen zum Spielen. Bei der ersten Strecke balancieren Sie über Lavaseen, manövrieren zwischen Gräbern hindurch und fahren durch düstere Höhlen. Night läßt Sie hingegen die aus dem Orginal bekannte Strecke »Alderon« bei Nacht genießen – neue Licht- und Lasereffekte inklusive. Zusätzlich bietet Back to Hell allerlei Patches. So dürfen sich nun auch Besitzer von Voodoo Rush- und ATI3D-Karten an 3D-Beschleunigung erfreuen. Zur Abrundung gibt es ein pod-Desktop-Theme für Windows 95 obendrauf. **(ps)**



Mit unserem Piratenschiff heizen wir durch die brillante Strecke Hellway.

Philipp Schneider ★★★★

Mit dem preiswerten Zusatzpack Back to Hell zeigt Ubi Soft nicht nur Kundenfreundlichkeit, sondern spendiert auch einige recht witzige Gefährte. Besonders die Fledermaus oder das Piratenschiff wissen zu begeistern.

Pod-Spieler mit Internet-Anschluß haben zwar nicht ganz so viel von diesem Add-on. Wer aber noch nicht hemmungslos downgeloadet hat, sollte unbedingt einen Blick riskieren.

- **+ Witzige, frische Autos**
- **− Wenig neue Strecken**

pod: Back to Hell

Hersteller:	Ubi Soft	**3D-Karten:**	3Dfx, Direct3D
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/166MMX, 32MByte RAM, 3Dfx-Karte
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1-8 (Internet, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	30 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	80	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	70

Spielspaß: 74

Actionspiel für Einsteiger

The Skul

Im ersten der beiden Spiele, die sich auf der CD »The Skul & The Suit« befinden, fliegen Sie in krümeligerer VGA-Grafik mit dem ganz doll starken Superhelden »The Skul« auf Verbrecherjagd. In typischer »1942«-Manier rast Ihr drollig verkleidetes Bildschirm-ego über Häuserdächer, jedem der dort positionierten Widersacher eine ordentliche Ladung Plasma vor die Nase ballernd. Bunte Ballons peppen dabei seine Kampfeskraft auf, planlos herumstehende Sendemasten und andere Hindernisse reduzieren selbige wieder. Hat Ihr mutiger Held durch geschicktes Herumgeflattere das Ende eines Levels erreicht, geht es in der nächsten Etappe weiter, die erstaunlicherweise genauso aussieht wie die vorherige. (vs)



Ein Design verwendet Green Pepper für zehn verschiedene Level.

Volker Schütz ★

Zuerst vermutete ich, der bunte Flattermann auf dem Bildschirm solle die Installationszeit von The Skul überbrücken. Seit der traumatischen Entdeckung, daß ich mich schon mitten im Spiel befand, habe ich nur noch einen Wunsch: irgendwann in Zukunft wieder durchschlafen zu können, ohne daß mir alberne Superhelden durchs Unterbewußtsein flattern. Den häßlichen VGA-Flieger, die unübersichtlichen Level und die nur spärlich eingesetzten Gegner als Alptraum zu bezeichnen, untertreibt den Sachverhalt ähnlich wie die Aussage, Attila der Hunne sei ein »kleiner Rabauke« gewesen. Nur ein Lob kann ich The Skul aussprechen: »Es gibt schlechtere Bildschirmschoner«.

- − Peinliche VGA-Grafik
- − Altes Spielprinzip schlecht umgesetzt

The Skul

Hersteller:	Green Pepper	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	20 Mark (mit The Suit)		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	10	Sound:	10
Einstieg:	60	Komplexität:	10
Steuerung:	60	Multi-Player:	—

Spielspaß: 8

Actionspiel für Einsteiger

The Suit

Beim zweiten Spiel »The Suit« handelt es sich um ein vage an »Virtua Cop« erinnerndes Shoot-em-up. Mit dem Mauszeiger schießen Sie auf pixelige Gegner, die hinter Mülltonnen hervorspringen, aus Fenstern gaffen, sich in Türrahmen verbergen oder ganz einfach auf der Straße herumlungern. Im Laufe der Zeit erhalten Sie immer stärkere Waffen (Schnellfeuergewehre, Laserpistolen, Granatwerfer), die bei der Widerlingsbeseitung helfen sollen. Bemerkenswert ist in jedem Fall, daß die komplette Grafik von The Suit aus simplen Bitmaps besteht, die Sie im Installationsverzeichnis finden und somit beliebig verändern können. Wer also schon immer mal auf den streitsüchtigen Nachbarn oder die ungeliebte Schwiegermutter schießen wollte, kommt hier mit einem beliebigen Bildbearbeitungsprogramm auf seine Kosten. Neben den beiden Spielen finden Sie auf der »The Skul & The Suit« CD übrigens zwei digitale Comics und zwölf Audiotracks. (vs)



Bei The Suit handelt es sich um ein Virtua Cop für (geistig) Arme.

Volker Schütz ★

Das Spielprinzip ist gleichermaßen alt und schlecht. Einzig und allein die Tatsache, daß ich nach Belieben an den Grafiken herumbasteln kann, sorgt für bescheidene Freude. Diese Besonderheit beruht allerdings weniger auf dem Einfallsreichtum der Programmierer, als auf deren lässiger Dateiablage-Ordnung. Insgesamt weckt The Suit den Verdacht, daß es als Fingerübung einer Gruppe Informatikstudenten im ersten Semester entstanden ist.

- + Grafiken veränderbar
- − Nur ein Level
- − Häßliche Gegner

The Suit

Hersteller:	Green Pepper	**3D-Karten:**	–
Testversion:	Verkaufsversion 1.0	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS & Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/133, 16 MByte RAM
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	–		
Ca.-Preis:	20 Mark (mit The Skul)		

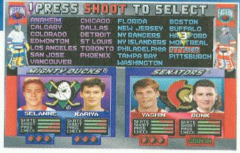
PC PLAYER Wertung

Grafik:	10	Sound:	10
Einstieg:	60	Komplexität:	10
Steuerung:	40	Multi-Player:	—

Spielspaß: 13

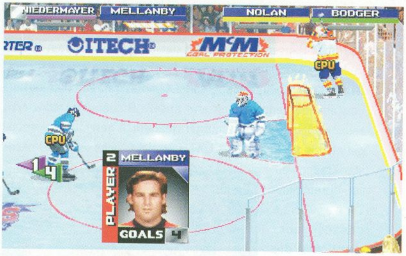
Sportspiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

NHL Open Ice



26 NHL-Teams stehen zur Wahl.

Grob wie Mettwurst: Wenn Midways Prügelknaben zum Eishockey-Showdown auflaufen, bleiben die Simulationsansprüche brav in der Kabine zurück.



Da brennt die Hütte: Nach jedem Tor wird ein Paßbild des erfolgreichen Schützen eingeblendet.

Während im Fußballsport bereits übertriebener Jubel mit einer gelben Karte geahndet wird, geht es beim Eishockey erheblich herzhafter zu. Zwei einander ungrüne Akteure liefern sich schon mal einen angeregten Austausch fliegender Fäuste. Der Schiedsrichter schaut dem Aggressionsabbau ein Weilchen gelassen zu und läßt die Herren dann ein paar Minuten auf der Strafbank Platz nehmen. Nun soll es gar Zuschauergruppen geben, die in diesen Raufereien den eigentlichen Höhepunkt des Spiels sehen. Ein paar Designer von Midway gehören auf jeden Fall zur Action-Fraktion: Nach der knalligen Basketball-Balgerei von »NBA Hangtime« gehen die Sportrowdies aufs offene Eis. Bei »NHL Open Ice« prügeln sich lediglich zwei Feldspieler pro Team um Scheibenvorherrschaft und Schießbudenhoheit.

Sensible Strategien und komplizierte Kombinationen à la »NHL 98« sind Midway suspekt. Kein Wunder, schließlich designte man Open Ice primär für den Spielhalleneinsatz, wo die Zielgruppe weder ausreichend Zeit noch Kleingeld hat, um sich in komplexe Materie einzuarbeiten. Je ein Feuerknopf aktiviert Paß, Schuß und Turbo-Sprint. Befingern Sie zwei Knöpfe gleichzeitig, um den Gegner mit einem saftigen Check vorübergehend auszuknocken. Den Schiedsrichter haben die Spieler wohl schon vor Anpfiff an die Heizungsrohre in der Umkleidekabine gekettet – alles ist erlaubt.



Mehr Platz auf dem Eis: Hier laufen wir mit Dreikäsehoch-Spielern auf.

Die Eisarena bietet keine 3D-Schwenks, sondern präsentiert sich bei Seitenansicht mit großen Spielfiguren. Entsprechend eng und torreich geht es zu. Einfache Direktschüsse gehen oft hinein, verwirrende Slalom-Schwenks und kluge Querpässe erhöhen die Trefferchancen. Auch der computergesteuerte Teamkamerad steht halbwegs unter ihrer Fuchtel: Durch Feuerknopfdruck können Sie ihn zu Paß oder Schuß zwingen.

Mit jeder gelungenen Aktion vom Check bis zum Tor wächst die »Hot«-Balkenanzeige eines Spielers an. Wer als erster die Hitzewallungs-Skala sprengt, bekommt unlimitierte Turbo-Power nebst Scharfschützen-Bonus verpaßt. Mit einem effektvoll flammenden Puck läßt sich der Goalie leichter überwinden.

Bei aller Gaudi bietet Open Ice realistische NHL-Teams und deren Topstars als Spielfiguren, leider nur auf dem Stand der Saison 96/97. Es gibt keinen Ligamodus, aber massig High-Score-Listen. Wenn Sie Ihre Initialen eingeben, merkt sich das Programm Ihre Leistungen. Netter Service: einstellbarer Schwierigkeitsgrad und im Handbuch verratene Modifizierungs-Codes. **(hl)**

Heinrich Lenhardt ★★★★

Torerfolge bei NHL 98 gestalten sich für Sie noch mühsamer als die Programmierung eines Videorecorders? Dann sind Sie eher der Action-Typ, für den Midway ebenso einfache, wie gut spielbare Software in der Sporttasche hat. Die Macher von NBA Hangtime verlegten ihre respektlose Rüpelsport-Interpretation aufs Eis. Und siehe da, trotz offensichtlich kruder Technik (niedrige Grafikauflösung, 2D-Spielfeld) und gnadenlos vereinfachtem Spielablauf beschert Open Ice gar nicht wenig Spaß. Das enorm torreiche Dresch- und Drängel-Hockey ist ein prima Pausenfüller. Für höhere Langzeit-Motivationsschübe empfehle ich aber definitiv einen tieferschürfenden Titel.

Beachtlich: Schon zu zweit steigt die Stimmung, wenn man sich in einem Team gegen den Computer verbündet. Eishockey-interessierte Action-Sportfans sollten Midways Eis-Radau eine Chance geben.

- **+ Spritzige Eis-Action**
- **+ Leicht lernbare Steuerung**
- **− Angestaubte Grafik**
- **− Auf Dauer zu simpel**

NHL Open Ice

Hersteller:	Midway
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (dt. Handbuch)
Multi-Player:	1–4 (an einem PC)
Ca.-Preis:	80 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium/75, 8 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/133, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

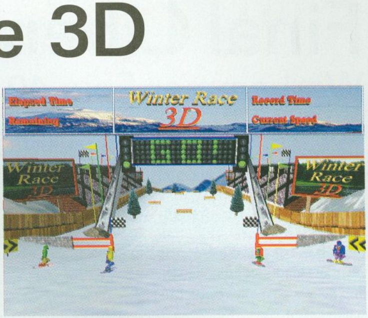
Grafik:	40	Sound:	70
Einstieg:	80	Komplexität:	40
Steuerung:	70	Multi-Player:	80

Spielspaß: 65

Sportspiel für Einsteiger

Winter Race 3D

Kein Jodler und kein Jagertee, schmeckt so der virtuelle Schnee? Abfahrtsmittel gibt es viel: Snowboard, Ski und Snowmobil.

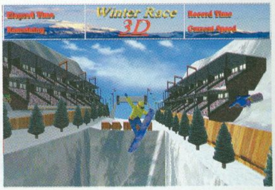


Start frei für das Snowboard-Feld. Im oberen Streckenabschnitt drohen Kopfschmerzen durch Nadelbaum-Kollisionen.

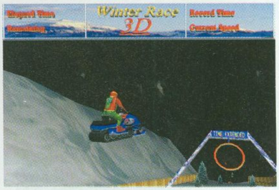
Die Skistöcke des Vordermanns zwischen den Rippen, das Plärren der zänkischen Tagespaß-Sippe im Trommelfell: Wer während der Hochsaison an einer belebten Skilift-Station Schlange steht, muß schon mit Messner'schen Survival-Trieben ausgestattet sein. Da bestaunt man das alpine Treiben doch lieber von der heimeligen Wohnstube aus, wo das Feuerchen im Kamin knistert und der treue Hund einem selig grunzend zu Füßen liegt. Das Interesse am Talabwärts-Gerutsche auf Schneebelag wird in olympischen Jahren gesteigert; nur noch wenige Salzstangen-Einkaufswochen verbleiben bis zur Eröffnung der Spiele in Nagano. Saisonal inspiriert spendet die Software-Branche manche winterliche Gabe. Noch bevor Dynamix mit seiner Ski-Simulation aus der »Front Page Sports«-Serie das Starthäuschen erreicht, hat Mini-Publisher Pantera Entertainment seine Brettl gewachst. »Winter Race 3D« ist über US-Importhändler erhältlich.

Gleich drei Hilfsmittel stehen zur Wahl, um zügig das Ziel zu erreichen. Auf Skiern, Snowboard oder Schneemobil rauschen Sie bei Ego-Blickwinkel über die Hänge. Dank 3D-Kartensupport geht es recht rasant zur Sache, aber Sie können leider keine »Außenansicht« auf die eigene Spielfigur wählen. Die Steuerung ist bei allen drei Varianten quasi identisch: links rum, rechts rum, mehr Speed, bremsen. Snowboarder führen während eines Sprungs Kunststückchen aus, um Bonuszeit zu ergattern. Im Kursmenü wählen Sie zwischen fünf verschiedenen Strecken. Je nach Variante erwarten Sie eine geradlinige Abfahrt, Riesenslalomtore oder überdachte Tunneltouren. Die simplen Rennen geraten leicht zum Selbstzweck: Es gibt keine Turniermodi oder sonstige Motivierer; Sie müssen schon Befriedigung daraus schöpfen, die eigene Bestzeit zu unterbieten.

Ziemlich Bananen-mäßig wirken Gaga-Features wie Nachtrennen – mit dunklem Horizont macht das Eiskratzen auch nicht mehr Spaß. Gleich drei Hilfsmittel stehen zur Wahl, um zügig das Beim 3D-Kartensupport gibt es feine Unterschiede: Gefilterte Texturen und Nebeleffekte schafft nicht jede Hardware; unsere Empfehlung lautet daher 3Dfx. **(hl)**



Zwei Stunt-Strecken zwingen die Teilnehmer zu mehr oder weniger kunstvollen Verrenkungen.



Der kühne Snowmobil-Sprung nach dem Bonuszeit-Ring ist in diesem Fall eines Nachtmenschen Ding.

Heinrich Lenhardt ★★

Stell' Dir vor, der Berg ruft - aber keiner geht hin. Was abzockende Alpen-Hoteliers, grimmige Lift-Hilfswärter und rüpelige Pistenrowdies nicht vermögen, schafft diese Schneeflocken-Schnarchnummer: die Pflugbogen-Lust gründlich abzutauen. Zwar saust man mit einer 3D-Karte an Bord nicht unflott den Hang runter. Der Hang zum Weiterwedeln wird jedoch rasch ein Opfer totaler Spielspaß-Erosion.

Primitive Steuerung, lausige Präsentation und mangelnde Abwechslung bescheren Winter Race 3D ein eisiges Grab. Das Teil ist zudem schlampig programmiert; nach manchem Sturz hängt man in unsichtbaren Polygon-Sackgassen fest.

Auch wenn Wintersport-Spiele auf PCs rar sind wie weiße Weihnachten, kann ich diesen programmierten Idiotenhügel nicht empfehlen. Da reagiere ich alpine Gelüste lieber beim sechs Jahre alten Accolade-Oldie Winter Challenge ab.

- ⊕ Rasante 3D-Abfahrten
- ⊖ Wenig Abwechslung
- ⊖ Primitive Steuerung
- ⊖ Kein Turniermodus

Winter Race 3D

Hersteller:	Pantera Entertainment
Testversion:	US-Release 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch
Multi-Player:	-
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: Direct 3D
Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM, 3Dfx-Karte

PC PLAYER Wertung

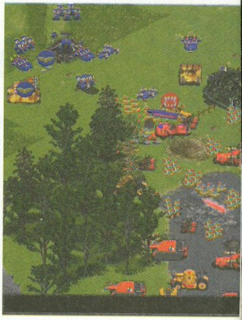
Grafik:	40	Sound:	20
Einstieg:	70	Komplexität:	20
Steuerung:	30	Multi-Player:	—

Spielspaß: 29

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Final Liberation

Warhammer Epic 40.000



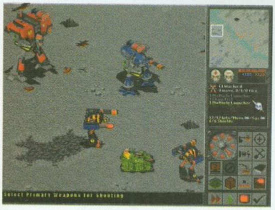
Der schwarze Klops in der Bildmitte besitzt fünf Waffensysteme.

Auf dem Marsch vom Table-Top zum Desktop hat das knallige »Warhammer«-Strategiespiel kaum etwas von seinem Charme eingebüßt. Dies ist größtenteils den vielen quietschbunten Einheiten zu verdanken, die zwar allesamt süß ausschauen, mit denen aber nicht gut Kirschen essen ist.



Nach »Warhammer: Shadow of the Hornet Rat« legt SSI mit »Final Liberation« die zweite digitale Umsetzung des von Games Workshop ersonnenen Warhammer-Universums vor. In Kürze wird das Thema mit dem Echtzeit-Strategiespiel »Warhammer: Dark Omen« gar ein drittes Mal aufgegriffen.

Final Liberation versetzt Sie in das 41. Jahrtausend. Auf dem ruinenübersäten Planeten Volistad stemmen sich menschliche Kolonisten der Invasion einer barbarischen Orkhorde entgegen. Zu Beginn entscheiden Sie sich für eine der beiden Parteien. Außerdem wählt man entweder die einzige Kampagne oder eines der über 30 Solo-Szenarien. In der Kampagne bekommen Sie – ähnlich wie bei dem Strategiespiel »Fallen Haven« – zwischen den einzelnen Einsätzen eine anklickbare Landkarte zu Gesicht. Auf der wählen Sie das nächste vom Feind besetztes Einsatzgebiet selber aus. Da der Gegner auch Ihr Gebiet überfällt, kann sich die Kampagne theoretisch ewig hinziehen. Für jede eroberte Länderei gewinnen Ihre Mannen Kampferfahrung und Sie selber pro Runde eine gewisse Menge an Bargeld. Letzeres dient der Reparatur, Aufrüstung und Neurekrutierung von Einheiten.



Einige Kampfroboter sind von ehrfurchgebietender Größe.



Selbst die zweite Zoomstufe bietet nur einen relativ geringen Kartenausschnitt

In den Solo-Szenarien wählen Sie zu Beginn eines von vier strategischen Grundmustern: Zur Wahl stehen entweder zwei zahlenmäßig ausgeglichene Armeen, ein Angreifer und ein Verteidiger, ein Flankenmanöver oder die Befreiung eingekesselter Einheiten. Danach entscheiden Sie sich für eine der 20 Landkarten und stecken jeder Seite eine beliebige Geldmenge ins Marschgepäck. Damit lassen sich bis zu vier der knapp 40 Generäle dienstverpflichten. Jeder von ihnen befehligt bis zu vier frei wählbare Truppenverbände, die wiederum aus bis zu zehn Einzelkämpfern bestehen. Somit tummeln sich auf der zoombaren Landkarte pro Seite maximal über 100 Einheiten. Unter den rund 90 Truppentypen befinden sich sowohl schlichte Fußsoldaten als auch mächtige Kampfroboter und Flugzeuge. Deren teils frei wählbare Waffenbstückung reicht vom simplen Gewehr bis hin zum »strahlenden« Nuklearschlag. Nach

Manfred Duy ★★★★

Imposant sind sie ja schon, die vierschrötigen Blechkolosse. Deren niedliche Darstellung macht den eigentlichen Reiz dieses Endzeit-Spektakels aus. Der etwas stereotype Spielverlauf dagegen kann mit der Tabletop-Vorlage nicht ganz mithalten: So empfinde ich es schon als ziemlich unfair, wenn ein mickriger Knirps mit seiner Pistole über das halbe Schlachtfeld feuert und meinen mächtigsten Panzer ausschaltet. Auch sind die weitreichenden Geschütze so zahlreich, daß es praktisch nie zu einem Nahkampf kommt und sich die Gegner statt dessen vornehmlich Artillerieduelle liefern. Weder die Bäume, noch die Gebäude bieten allzu viel Deckung und auch das Eingraben der Infanterie schützt nicht vor deren schnellen Vernichtung. Etwas lästig ist auch, daß beim Durchschalten der einzelnen Einheiten selbst diejenigen wieder aufgerufen werden, die über keinerlei Aktionspunkte mehr verfügen. Daher bietet der insbesondere für Einsteiger geeignete Kriegshammer zwar eine ansprechende Optik, aber ein nur durchschnittliches Spielvergnügen.

- ⊕ Warhammer-Adaption mit Grafik
- ⊕ Über 80 Truppentypen
- ⊖ Stereotyper Spielverlauf
- ⊖ Schlecht ausbalancierte Waffensysteme



Die Bäume und Panzerwracks schauen zwar nett aus, bieten aber praktisch Null Deckung.



Der Enzyklopädie entnehmen Sie präzise Details über jede der über 80 Truppengattungen.



der Einkaufsorgie plazieren Sie Ihre Armee auf das aus der schrägen Draufsicht gezeigte Terrain. Zug um Zug bewegen Sie dann Ihre Jungs einzeln oder als vierköpfigen Kampfverband umher. Jede Einheit verfügt über ein gewisses Kontingent an Aktionspunkten, welches Sie im beliebigen Wechsel zwischen Schießen und Bewegen verprassen. In Ermangelung eines Schlachtennebels sind stets auch sämtliche Feindtruppen sichtbar. Allzu weit müssen Sie sich denen aber nicht annähern, denn viele Artilleriegeschütze ballern über die gesamte Landschaft. Selbst die Schußkraft und Reichweite des lausigsten Söldners ähnelt hier eher der einer Langstreckenrakete. **(md)**



In der Kampagne wählen Sie Ihr nächstes Einsatzgebiet über eine anklickbare Landkarte.

Final Liberation – Warhammer Epic 40.000

Hersteller:	SSI	**3D-Karten:** –	
Testversion:	Importversion	**Hardware, minimum:**	Pentium/90, 16 MByte RAM
Betriebssystem:	Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/120, 32 MByte RAM
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)		
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	70	Komplexität:	40
Steuerung:	50	Multi-Player:	60

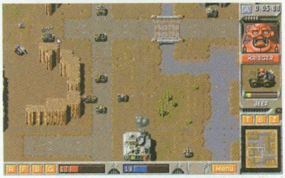
Spielspaß: 61

Echtzeit-Strategie für Profis

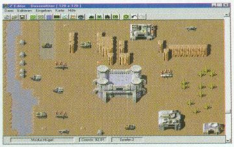
Z Expansion Set

ZUSATZ CD

Nach anderthalbjähriger Wartezeit erweitern die Bitmap Brothers ihr Echtzeit-Strategiespiel »Z« um eine Daten-CD. Diese ist nur zusammen mit dem Hauptprogramm lauffähig und bietet insgesamt 15 Soloszenarien, 25 Mehrspieler-Karten sowie einen Karteneditor. Das Optionsmenü und die Steuerung wurden um etliche sinnvolle Feinheiten bereichert, die auch den Original-Szenarien zugute kommen: So erlaubt etwa ein Gebäudemenü die direkte Konstruktion von Truppen und Geschützen. Die Produktionsgeschwindigkeit läßt sich regulieren, das Bild auf die aktive Einheit zentrieren und jedes Mehrspielerreich neuerdings auch von Allianzen regieren. **(md)**



Ein Energiebalken zeigt den Beschädigungsgrad der aktiven Einheit an.



Der Editor läuft nur unter Win 95 und dient einzig der Erstellung von Mehrspielerkarten.

Manfred Duy ★★★

Diese brauchbare Zusatz-CD kommt circa ein Jahr zu spät. Mittlerweile beherrschen Echtzeit-Strategiespiele vom Kaliber eines Age of Empires die Szene. Verglichen mit der neuen Konkurrenz schaut Z nicht nur äußerlich ganz schön alt aus. So fehlen immer noch Standard-Features wie ein Wegpunktesystem oder variable Spielziele. Zudem kommt es auch in den neuen Szenarien mehr auf Geschwindigkeit als auf strategisches Können an. Sekundenbruchteile entscheiden da über das Wohl und Wehe einer gesamten Mission. Glücksritter und Hektiker wird dies vielleicht freuen, Strategen dagegen wenden sich dagegen lieber ab und zeitgemäßeren Werken wie Total Annihilation zu.

+ Verbesserte Bedienbarkeit

+ Karteneditor

– Deutlich vom Rad der Zeit überrollt

Z Expansion Set

Hersteller:	Bitmap Brothers	**3D-Karten:** –	
Testversion:	Beta vom Dezember '97	**Hardware, minimum:**	486DX/33, 8 MByte RAM
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95	**Hardware, Empfehlung:**	Pentium/75, 16 MByte RAM
Sprache:	Deutsch		
Multi-Player:	1–4 (Modem, Netzwerk)		
Ca.-Preis:	30 Mark		

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	60
Einstieg:	60	Komplexität:	50
Steuerung:	60	Multi-Player:	60

Spielspaß: 56



Wirtschaftssimulation für Profis

Das 3. Millennium

Trotz penetranter Eigenwerbung genießen allenfalls Peanutsbanker und Kinderschänder einen noch schlechteren Ruf als die Politiker. In dieser realitätsnahen Politsimulation von Cryo zeigt sich allerdings, daß man es als Staatenlenker auch nicht gerade leicht hat.



Zwecks Steigerung des Bruttosozialproduktes bestücken Sie das Gelände mit Fabriken.

Merit Studios versuchte bereits 1993 mit »Shadow President«, die Komplexität der politischen Gesellschaftssteuerung möglichst naturgetreu wiederzugeben. Auch bei »Das 3. Millennium« mimen Sie einen Präsidenten, der einen von fünf zur Wahl stehenden Länderverbunden regiert. Zwischen den Jahren 2000 und 2500 kämpfen Sie durch zumeist pekunäre Entscheidungen in den Bereichen Wirtschaft, Soziales, Forschung, Militär, Kommunalwesen und Gesetzgebung um die Wählergunst. Wenn dies gelingt, treten Sie in anderen Ländern ebenfalls zum Urnengang an und steigen die Karriereleiter bis zum globalen Regierungschef auf. Anderenfalls droht bei einer der alle zehn Jahre stattfindenden Wahlschlachten die Mutter aller Niederlagen.



Videos von insgesamt 40minütiger Länge berichten über internationale Ereignisse.

Das Geschehen läuft zwar in Echtzeit ab, die einzelnen Tage vergehen jedoch so langsam, daß Sie durchaus per Mausklick ganze Monate überspringen dürfen, ohne allzuviel zu versäumen. Die finanziellen Grundentscheidungen etwa über die Höhe der Löhne, Preise, Steuern, Militärausgaben, Forschungetats oder kommunalen Fördermittel zeigen nur sehr langfristige Auswirkungen und werden über anklickbare Bilanzen getroffen. In der Nahansicht der vier Zoomstufen verwandelt sich die Weltkarte in ein isometrisches Gelände, welches Sie mit über 100 Gebäudetypen wie etwa Fabriken oder Rohstoffminen bestücken. Diese steigern das Wohlbefinden der Bevölkerung, die Warenproduktion sowie hoffentlich auch die Außenhandelsbilanz. Die Gewinne benötigen Sie wiederum, um die Wünsche ständig nörgelnder Interessengruppen sowie die Forschung zu finanzieren und dadurch die Wählergunst zu erringen.

(md)

Großzügige Wahlversprechungen entscheiden in aller Regel über den Ausgang der Urnengänge.



Manfred Duy ★★

Wie in der realen Politik klafft auch hier ein tiefer Krater zwischen hehrer Theorie und schnöder Praxis. So hätte die hochkomplexe Thematik ein weitaus ausführlicheres Handbuch erfordert. Statt auf den Spielverlauf einzugehen, begnügt man sich dort sowie in der Online-Hilfe mit Dampfplaudereien wie »Um hier schnell fortzuschreiten, müssen Sie Ihren Synthesesinn gebrauchen«. Den besitze ich offensichtlich nicht, denn sonst hätte ich mir keine Machete gewünscht, um eine Schneise in das undurchdringliche Menügestrüpp zu schlagen. Auch wäre mir dann vielleicht klar geworden, warum ich die Wahlen einzig durch unerfüllbare Versprechungen über Steuersenkungen gewinne. Dies entspricht zwar der Realität, bleibt aber abgesehen von der an Tom Waits erinnernden Soundkulisse der einzige Ulk in einem über weite Strecken freudlosen Spiels.

- (+) Realitätsnahe Politsimulation
- (–) Oberflächliches Handbuch
- (–) Verquaste Menüstruktur
- (–) Unlogischer Spielverlauf

Das 3. Millennium

Hersteller:	Cryo
Testversion:	Beta vom November '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: Pentium/90, 16 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/166, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	Sound:	70
Einstieg:	10	Komplexität:	90
Steuerung:	30	Multi-Player:	—

Spielspaß: 38

Actionspiel für Fortgeschrittene

Shadow Master



Die zweibeinigen Außerirdischen können eine Verwandtheit mit H.R.Gigers Alien-Geschöpfen nicht leugnen.

Heiße Lasersalven und coole Aliens bedrohen nicht nur die per pedes anreisenden Helden klassischer 3D-Shooter. In »Shadow Master« demonstrieren Sie die Wirksamkeit eines wendigen Kampfgefährts beim Monster-Zerkleinern.



Die Grafik von Shadow Master wirkt hübsch, die Gegner sehen nett aus. Schade, daß der Spielspaß nicht mithalten kann.

Psygnosis ist bestens bekannt für mehr oder weniger Spielkonsolen-Umsetzungen wie »Overboard« (fein) oder »Speedster« (weniger fein). Nun veröffentlicht die Firma einen 3D-Shooter mit dem klangvollen Namen »Shadow Master« für den PC. In diesem flitzen Sie mit einem bizarren Gefährt über diverse Planetenoberflächen eines nicht minder bizarren 3D-Universums und zerbröseln außerirdische Widersacher. Eine mysteriöser Macht verwandelte nämlich harmlose Knuddel-Aliens und kugelige Astro-Spinnen in willenlos mordendes Metallgeschmeiß. Das komplette Szenario basiert auf Entwürfen von Rodney Matthews, einem relativ bekannten britischen Science-Fiction- und Fantasy-Illustratoren.

Auf insgesamt sieben verschiedenen Welten absolvieren Sie an Bord Ihres schicken High-Tech-Fahrzeug 16 Missionen. Dabei gilt es die rund 80 verschiedenen Polygongegner in die digitale Hölle zu schicken. Garstige Metallpflanzen erwehren sich der Kompostierung, Techno-Spinnen belagern dreist Ihr Vehikel und schrille Giger-Plagiate verteidigen Ridley Scotts Erbe.

Insgesamt erweist sich die von unbekannter Hand modifizierte Flora und Fauna als äußerst aufmüpfig und widerspenstig. Aus eben diesem Grund transportieren Sie bis zu acht unterschiedlichen Waffen, die überdies noch aufgerüstet werden dürfen.



Rache für Fleurop: Diese Blumenwesen schießen wie Pilze aus dem Boden, um dem Spieler das Leben zu erschweren.

Die Steuerung von Shadow Master läßt sich nicht frei konfigurieren. So wählen Sie zwar zwischen den einzelnen Eingabemedien, selbige verfügen allerdings über vorgegebene Einstellungen. Hinderlich ist dies, wenn etwa das »Strafing«-Manöver (ausweichen) auf irgendwelchen Tasten liegen, die der Normalsterbliche nicht mit einem Griff erreichen kann. Der vorhandene Mehrspielermodus erlaubt es bis zu acht Spielern gleichzeitig durch die fremden Welten zu fliegen. Speichern können Sie, wie bei Konsolenumsetzungen leider üblich, nur am Ende eines Levels. (vs)

Volker Schütz ★★

Shadow Master bietet Frust pur: Mein ulkiges Fahrzeug bleibt immer wieder an unsichtbaren Hindernissen hängen, was gerade bei der hohen Gegner-dichte gewaltig nervt. Die festgelegte Steuerung und die nur bescheidene Speicherfunktion zeugen von einer lieblosen Konsolenumsetzung und nutzen nicht ansatzweise die Stärken des PCs. Bitmapgrafiken, die sich in das ansonsten schicke 3D-Ambiente einschmuggeln, lassen mich ebenfalls nicht jauchzend aus dem Bürostuhl hüpfen. Außerdem sehen die herumkrauchenden Aliens so aus, als wäre der verantwortliche Künstler bei H.R. Giger in die Lehre gegangen. Da er das aber nicht ist, drängt sich mir der Begriff »Plagiat« auf und bestätigt was eigentlich schon nach wenigen Minuten Spielzeit feststand: Shadow Master ist nichts weiter als ein zusammengeklontes Sammelsurium diverser Actionfilme und -spiele minderer Qualität.

- \+ 3D-beschleunigt
- − Liebloser Shooter-Eintopf
- − Nicht konfigurierbare Steuerung
- − Häufiges hängenbleiben

Shadow Master

Hersteller:	Psygnosis
Testversion:	Beta vom Dezember '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–8 Spieler (Netzwerk)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	3Dfx, Permedia, Rendition
Hardware, minimum:	Pentium/120, 16 MByte
Hardware, Empfehlung:	Pentium/166, 32 MByte, 3D-Karte

PC PLAYER Wertung

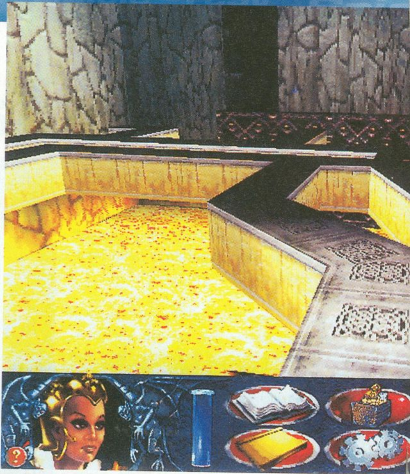
Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	50
Steuerung:	20	Multi-Player:	60

Spielspaß: 37

Rollenspiel für Fortgeschrittene

Battlespire

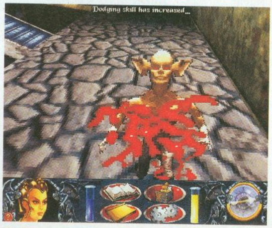
Die »Elder Scrolls«-Serie ist für epische Breite, Bugs und andere Monster bekannt. Mit dem jüngsten Ableger wird alles etwas übersichtlicher: »Battlespire« verspricht detaillierte Dungeon-Dramen bei kleinerer Spielwelt.



Die Grafik ist nicht nur heillos veraltet, sondern auch extrem zähflüssig.

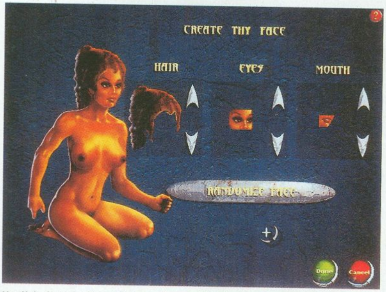
Battlespire ist der erste Teil von Bethesdas neuer »Legend«-Rollenspielserie. Ihr einsamer Held tritt gegen den finsteren Daedra-Lord Mehrunes Dagon an. Dieser Alliierte des schon aus »Elder Scrolls: Arena« bekannten Jagar Tharn fällt in letzter Zeit unangenehm auf, da er in dem besagten Battlespire seine finsteren Horden zum Kampf gegen die Menschheit ausbildet. Sie müssen ihn von seinem düsteren Vorhaben abbringen und metzeln, zaubern und rätseln sich einen Weg durch die Festung des Bösen. Wie Sie sehen, zeichnet sich das neueste Bethesda-Produkt durch eine straffere Hintergrundgeschichte aus, die von den nichtlinearen und meistens per Zufall berechneten »Daggerfall«-Missionen ein wenig abweicht.

Bevor nun das eigentliche Spiel beginnt, liegt das aufwendige, aber sehr unterhaltsame Erstellen eines Charakters vor Ihnen. Neben der Wahl des Geschlechts stehen sechs Rassen zur Verfügung, die sich durch besondere Vor- und Nachteile auszeichnen. Während etwa die geschickten Waldelfen gute Diebe abgeben, liegt die Stärke der intelligenten Bretonen eher in der Magie und die der kräftigen Redguards im rohen Waffenhandwerk. Die Entscheidung, aus welcher Region Tamriels Ihr Bildschirmego stammt, beeinflußt aber nicht nur seine körperlichen und geistigen Eigenschaften, auch das Aussehen hängt davon ab. Danach wählen Sie eine vorgefertigte Charakterklasse (zum Beispiel Magier, Krieger oder Dieb) aus. Alternativ schnitzen sich ambitionierte Spieler aus der langen Liste der Attribute, Fertigkeiten und Zaubersprüche eine individuelle Berufsgruppe zusammen. Durch selbstauferlegte Schwächen (etwa einer Überempfindlichkeit gegen Magie) »finanzieren« Sie die positiven Eigenschaften (hohe Stärke, viele Zaubersprüche und so weiter). Die geschickte Balance der einzelnen Werte ist somit eine wichtige Voraussetzung für ein erfolgreiches Heldenleben.

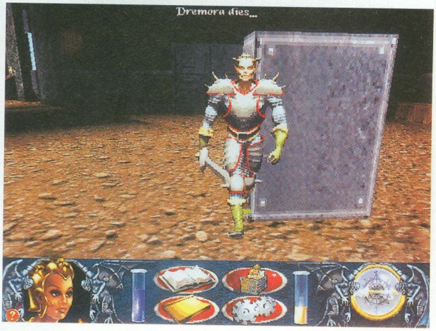


Die Bitmap-Gegner sind in Sachen Häßlichkeit kaum zu überbieten.

Haben Sie diese Prozedur beendet, beginnt das eigentliche Spiel. Prinzipiell hat sich seit den Tagen des Origin-Klassikers »Ultima Underworld« wenig getan: Monster tötend, Rätsel lösend und Gegenstände sammelnd laufen und springen Sie durch die finsteren Gewölbe von Battlespire. Hier muß ein Schalter betätigt wer-

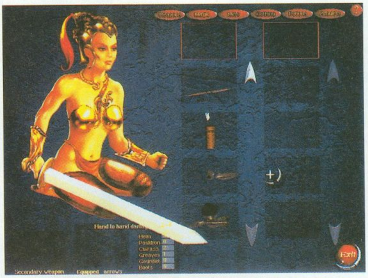


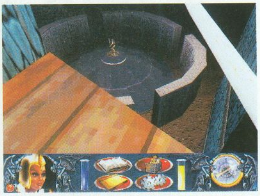
Neulich, bei der Charaktergenerierung: Wer hat die schönsten Äuglein?



Seltsam, der Dremora sieht doch eigentlich noch ganz lebendig aus ...







Für die zahlreichen Ausrüstungsgegenstände gibt es eine gigantische Anzahl unterschiedlicher Grafiken.

Rollenspiel in »echtem« 3D: Die Battlespire-Level bieten sogar verschiedene Höhenstufen.

den, dort wartet ein mysteriöser Öffnungsmechanismus auf Reparatur und überall lauern Widersacher, die gegen einen zünftigen Schlag aufs Großhirn nichts einzuwenden haben. Auf Wunsch dürfen Sie mit den Dungeonbewohnern auch gepflegt plaudern. Per Knopfdruck aktivieren Sie das Dialogfenster, welches Ihr Gegenüber und eine Auswahlliste an möglichen Fragen und Antworten zeigt. Daß viele der dunklen Gesellen kein Interesse haben, mit Ihnen über die Börsenkurse Tamriels oder den neuen Sommer-look für Ork-Krieger zu diskutieren und Sie statt dessen schlichtweg attackieren, ist eine ganz andere Sache. Für solche Fälle haben Sie allerdings genug Waffenmaterial im Rucksack, um dem abrupten und schmerzhaften Wechsel des Gesprächthemas gerecht zu werden. Äxte, Stäbe, Schwerter, Messer und schnuckeliges Rüstzeug finden Sie bei Ihren Erkundungstouren zuhauf. Auch geheimnisvolle Gegenstände, putzige Phiolen und poröse Pergamente gammeln in manch einer modrigen Kammer vor sich hin. Haben Sie es dann irgendwann endgültig satt, die schlappen Schergen von Lord Mehrunes Dagon zu vertrimmen, nehmen Sie den einen oder anderen Bekannten aufs Korn. Der Multiplayermodus (bis zu acht Spieler) bietet neben zünftigem Deathmatch-Gemetzel auch einen Team-gegen-Team-Modus, in dem sich Minigrüppchen bekriegen. Wenn Sie Bedenken haben, Sie könnten den einen oder anderen Freund vergraulen, bleibt immer noch der Cooperative-Modus, in dem Sie miteinander auf Monsterjagd gehen. (vs)



Immerhin finden sich bei Battlespire wesentlich mehr Rätsel auf engem Raum, als etwa im letzten Lands of Lore.

Volker Schütz ★★★

Wild zusammengewürfelte Texturen, für die ein Superlativ von »pixelig« eingeführt werden müßte. Schlecht animierte Bitmap-Gegner, die noch nicht einmal über rudimentäre Intelligenz verfügen. Solche Sünden hätten eigentlich mit Daggerfall untergehen sollen. Nach einer ganzen Update-Schwemme ging der Normalsterbliche davon aus, daß Bethesda beim nächsten Rollenspiel-Versuch weniger schlampig arbeiten würde.

Pustekuchen: So ziemlich alle berühmt-berüchtigen Mängel finden sich auch in Battlespire wieder ein, um zusammen mit den neuen Bugs ihren Spaß auf Kosten des Spielers zu haben. Wenn das Programm eine nicht eingelegte CD erst mitten im Abenteuer mit einem Absturz quittiert, Gegner durch Wände laufen, auftauchen und gleich wieder verschwinden, dann verbessert auch die packendste Rätseldichte den Heldenalltag nur geringfügig.

Einer der positiven Aspekte ist die Charaktererschaffung. Diese ist unterhaltsam, komplex und benutzerfreundlich zugleich. Außerdem erlauben etliche Gegenstände das individuelle Ausrüsten des Helden und übertreffen fast den Abwechslungsreichtum von Ultima Online. Battlespire bietet viele Rollenspiel-Tugenden und muntere Echtzeit-Kämpfe, wird aber durch die oben aifgeführten Mängel in die Durchschnittlichkeit gezerrt.

- \+ Detaillierte Charakter-Erschaffung
- \+ Nette Rätsel
- \+ SVGA-Auflösung
- − Veraltete Grafik-Engine
- − Extrem viele Bugs
- − Dumme Gegner

Battlespire

Hersteller:	Bethesda	3D-Karten:	–
Testversion:	Importversion 1.2	Hardware, minimum:	Pentium/133, 16 MByte
Betriebssystem:	MS-DOS	Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte
Sprache:	Englisch		
Multi-Player:	1-8 (Netzwerk)		
Ca.-Preis:	100 Mark		

PC PLAYER Wertung

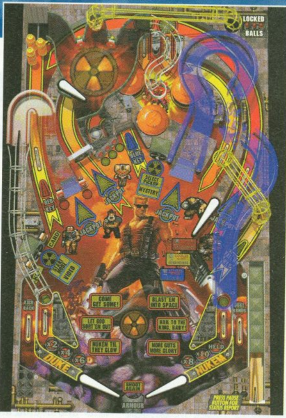
Grafik:	40	Sound:	40
Einstieg:	30	Komplexität:	70
Steuerung:	50	Multi-Player:	40

Spielspaß: 62

Flipper für Einsteiger und Fortgeschrittene

Balls of Steel

Duke Nukem hat die dicksten Bälle: Ein Flippertisch mit dem robusten Action-Rowdy ist der Eyecatcher dieses neuen Pinball-Quintetts.



Der Duke-Flippertisch in seiner vollen Schönheit.

Bälle aus Stahl fühlen sich bekanntlich in den Mündungen von Flipperautomaten besonders wohl. »Balls of Steel« bietet fünf hochauflösende Tableaus unterschiedlichster Themen. Während der Fantasy-Tisch »Barbarian«, der Alien-bewohnte »Darkside«, das Genlabor »Mutation« und der Katastrophen-Flipper »Firestorm« gängige Sujets aufgreifen, zielt »Duke Nukem« voll auf die große Fangemeinde des titelgebenden Actionspiels. Kein Wunder, schließlich ist das Entwickler-Team »Pinball Wizards« eine Tochterfirma der 3D-Realms-Spezis von Apogee. Bis zu vier Flipperkünstler dürfen sich jeweils maximal fünf Kugeln geben. Die vier anwählbaren Modi (Novice, Regular, Arcade, Tournament) unterscheiden sich in erster Linie durch die Anzahl der Bälle und der Möglichkeit, verlorene Kugeln zu retten oder Extrabälle zu erspielen. Der Turniermodus eröffnet ganz Ruhmsüchtigen die Chance, einen Highscore upzuloaden und im Internet zu protzen. Wer aufs gute alte Scrolling nicht verzichten möchte, darf umschalten und in vergrößerten Tischausschnitten flippern. Ohne Scrolling ist der komplette Tisch auf eine Bildschirmhälfte verkleinert sichtbar.



Vergleichen Sie Ihre High Scores mit dem Rest der (Internet-)Welt.

In puncto Architektur gibt es vor allem Unterschiede bei der Anzahl der Schläger und Rampen. Das Fantasy-Thema wird durch einen feuerspeienden Drachen bestimmt, wohingegen zwei Wissenschaftler und eine blubbernde grüne Suppe die Genküche bei Mutation charakterisieren. An allen Maschinen gibt es Video-Spielchen im Punktefeld oder Zielschießen auf animierte Figuren. Die diversen Herausforderungen und Intermezzi der Tische sind mit üppiger Sprachausgabe unterlegt. (ms)



Im Auswahlmenü stehen fünf Flipper und vier Spielmodi zur Auswahl.

Monika Stoschek ★★★

Alle Jahre wieder seufze ich die gleiche bange Frage in die frostige Winternacht: »Wieviele Flipper braucht der Mensch?«. Im Prinzip jede Menge, wenn Neuerungen enthalten sind. Bei Balls of Steel ist lediglich das Duke-Nukem-Thema werbeträchtig und der Tisch ganz witzig aufgemacht. Ansonsten bietet das Quintett Durchschnittskost, die in ähnlicher Form auf anderen Tischen schon mal dagewesen ist.

Um sich vor der Entscheidung »Scrolling oder Standbild?« zu drücken, wurde meiner Meinung nach eine unglückliche Lösung gewählt. Die Tische nehmen nur eine Bildschirmhälfte ein und geraten so zur Miniaturgrafik. Im opulenteren Scrolling-Modus geht es dafür hopplahopp von unten nach oben, was auch nicht das Gelbe vom Ei ist. Immerhin ist die Kugelphysik weitgehend OK. Wer noch keinen Flipper hat oder vom Charme des waffenstrotzenden Duke gelockt wird, kann sich Balls of Steel gönnen. Das Ding spielt sich nicht übel und der High-Score-Vergleich per Internet ist ganz pfiffig.

- \+ Cooler Duke-Table
- \+ High Scores im Internet
- − Allerwelts-Geflipper
- − Ohne Scrolling winzige Tischgrafik

Balls of Steel

Hersteller:	GT Interactive
Testversion:	Beta vom Dezember '97
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–4 (an einem PC)
Ca.-Preis:	90 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/133, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	Sound:	60
Einstieg:	90	Komplexität:	50
Steuerung:	70	Multi-Player:	60

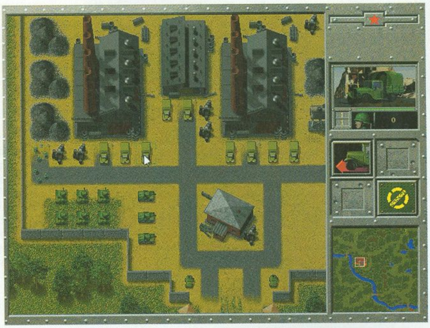
Spielspaß: 66

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Ostfront



Nicht verwandt und nicht verschwägert: Dieses Strategiespiel von Mindscape und Nashi Igry hat rein gar nichts mit den Hexfeldschlachten des Namensvetters »East Front« am Hut. Ein Vergleich mit »Earth 2140« wäre da schon weitaus eher angebracht.



Die LKW sind sehr schwach gepanzert und sollten nur für den Transport von Infanterie eingesetzt werden.

Während des Zweiten Weltkrieges attackieren Sie in »Ostfront« entweder als Deutscher oder als Sowjet den jeweiligen Gegner. Pro Seite gibt es eine aus jeweils zwölf Missionen bestehende Kampagne. Hier beschützen Sie Transporter, zerstören Gebäude oder walzen einfach den Gegner nieder. Im Gegensatz zu den üblichen Echtzeit-Strategiespielen gibt es hier keinerlei Gebäudebau, auch auf jeglichen Schlachtennebel (Fog of War) wurde verzichtet.



Eine der hübschen Zwischensequenzen

Den Feind erblicken Sie in etwa dann, wenn er sich bis auf eine Bildschirmbreite an Ihre Stellungen herangepirscht hat. Hauptdarsteller der kriegerischen Konflikte sind insgesamt 19 Waffengattungen vom Infanteristen über schwere Haubitzen bis hin zu der berüchtigten Stalinorgel. Diese entsprechen sowohl ihrem Namen als auch ihrer Kampfkraft nach den historischen Vorgaben. Flugzeuge und Schiffe sind dagegen an dieser Ostfront unbekannt.

Der Spielverlauf selbst ist ebenso schnörkellos wie zur Genüge bekannt: Mittels Maus und Hotkeys vereinigen Sie die vom Computer vorgegebenen Einheiten in beliebig große Kampfgruppen, legen diese zwecks Wiederaufruf auf eine weitere Taste und attackieren den Gegner. Innerhalb vieler Missionen erhalten Sie zudem einige Verstärkungstruppen. Da der Feind zwar stets in der Übermacht, dafür aber taktisch eher unterbelichtet ist, dürfte der Endsieg hier nur eine Frage von wenigen Tagen sein. Nach jeder erfolgreich beendeten Mission gibt es eine gesprochene Belobigung des Kommandeurs. (md)



Vor jedem Einsatz erfolgt eine kurze Missionsbeschreibung.

Manfred Duy

Bereits beim ersten Blick auf die Ostfront kam mir der Gedanke, daß es doch weitaus bessere Sharewarespiele gibt. Umso größer war dann das Entsetzen angesichts der Tatsache, daß es sich hierbei um ein Vollpreisprodukt handelt. Aber immerhin eines mit Raritäts-Potential: Oder haben Sie schon mal von einem neueren Echtzeit-Strategiespiel gehört, bei dem innerhalb der Missionen nicht gespeichert wird, das über keinerlei Gebäudebau verfügt und weder einen Mehrspielermodus noch einen Editor besitzt?

Wenn ich Ihnen jetzt noch verrate, daß der Spielverlauf gnadenlos öde, die Steuerung entsetzlich träge und die Künstliche Intelligenz lachhaft ist, kommen Sie bestimmt ins Grübeln. Daß der albern agierende Gegner oft nur mit der Hälfte seiner Truppen angreift, während der Rest seiner Armee herumsteht wie die Ölgötzen, sei hier nur am Rande vermerkt. Erheblichen Terror verbreitet sowieso weniger der Feind als vielmehr die grünstichige Präsentation, vor der sich die ebenso grünstichigen Einheiten geradezu in Luft auflösen.

+ Nette Zwischensequenzen

– Träge Steuerung

– Dämliche KI

– Komfort Marke Holzklasse

Ostfront

Hersteller:	Mindscape
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	MS-DOS, Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	–
Ca.-Preis:	100 Mark

3D-Karten: –

Hardware, minimum: 486DX/66, 8 MByte RAM

Hardware, Empfehlung: Pentium/90, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	30	**Sound:**	30
Einstieg:	60	**Komplexität:**	10
Steuerung:	20	**Multi-Player:**	—

Spielspaß: 18

Strategiespiel für Fortgeschrittene und Profis



War Wind 2
Human Onslaught

Mit dem farbenprächtigen Kriegswind will SSI eine frische Brise in das etwas überstrapazierte Genre der Echtzeit-Strategiespiele blasen. Im Zenit des Geschehens stehen hier nicht die sattsam bekannten Riesenarmeen, sondern kleine Trupps hochqualifizierter Spezialisten.

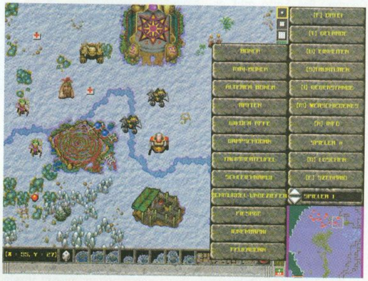


Die Befehlsvergabe erfolgt durch eine über die aktive Einheit gelegte Iconleiste.

Gegen Ende 1996 überraschte die eigentlich auf historische Hexfeldschlachten spezialisierte Firma SSI mit dem Echtzeit-Strategiespiel »War Wind«. Bereits dort setzten die Programmierer neben der phantasievollen Hintergrundgeschichte vor allem auf die Spezialfähigkeiten vieler unterschiedlicher Einheiten. Genau dieselbe Marschrichtung schlägt nun das optisch und inhaltlich recht ähnliche »War Wind 2« ein.

Einmal mehr steht der Fantasyplanet Yavaun unter Feuer. Dort bekämpfen sich immer noch vier verfeindete Parteien. Die beiden außerirdischen Rassen sind bereits vom Vorgänger bekannt, neu hinzu gekommen sind zwei Gegner menschlichen Ursprungs. In den meisten Szenarien bilden jeweils zwei der Parteien eine Allianz. In der Praxis bedeutet dies, daß Sie zumeist zwei Gegner, dafür aber auch einen vom Computer betreuten Verbündeten oder zumindest einen neutralen Partner haben. Neben dem Tutorial steht für jede der insgesamt vier Kombattanten eine mit etwa einem Dutzend Missionen ausgestattete Kampagne parat. Die insgesamt 46 Szenarien sind zudem auch für den Mehrspielerbetrieb geeignet und werden darüber hinaus per komfortablem Editor beliebig manipuliert.

Ganz anders als bei den sonst üblichen Echtzeit-Strategiespielen führen Sie hier nicht selbst produzierte Riesenarmee in die Schlacht, sondern kleine Spezialteams. Deren Mitglieder verfügen über höchst individuelle Eigenschaften und schließen sich Ihrer Sache zumeist freiwillig an. Bis zu acht der überlebenden



Mit dem Editor bereichern Sie die vorgegebenen Szenarien um Monster, Gebäude und Landschaftstypen.

und teilweise zur Charaktersteigerung fähigen Recken landen nach jeder Mission in einem Truppenpool. Vor Beginn des nächsten Einsatzes stellen Sie sich daraus eine der anstehenden Aufgabe angemessene Schar selber zusammen. Diese bilden Ihre eigentliche Kerntruppe, darüber hinaus rekrutieren Sie einige Zusatztruppen während der Schlacht. Dort ist es sowohl möglich, neutrale Bewohner der Dörfer durch Überredungskunst oder Rohstoffgaben anzuwerben, als auch Ihre Arbeiter in entsprechenden Gebäuden in Soldaten umzuwandeln.

Mit Ihren Arbeitern stellen Sie bis zu zwölf Gebäudetypen wie Trainingshalle oder Verteidigungsturm in die farbenprächtige Landschaft. Einziger Baustoff ist das Holz, welches Sie durch die Rodung umliegender Wälder gewinnen. Jede Rasse verfügt über individuelle Gebäudedesigns, vor allem aber über ein gutes Dutzend Truppentypen mit zumeist völlig eigenen Spezial-



Mit Entlaubungsbomben und Flammenwerfern wird der Dschungel in eine Wüste verwandelt.

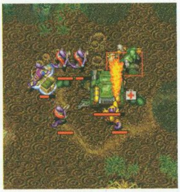


Vor jedem Einsatz stellen Sie sich eine Armee aus Ihrem Truppenpool zusammen.





Die wichtigen Arbeiter reparieren und erstellen Gebäude und werden bei Bedarf in Söldner umgewandelt.



Ein Flammenwerfer im Einsatz.

fähigkeiten. Deren Steuerung erfolgt genretypisch mittels Maus und einer Heerschar von Hotkeys. Beliebig große Kampfgruppen werden per gezogenem Rahmen gebildet und über das zunächst abgedunkelte Terrain gescheucht, um den Feind auszumachen und zu vernichten. Es dürfen Wegpunkte gesetzt werden, auch folgt jeder Mann präzisen Anweisungen wie »erkunde die Karte«, »verteidige« oder »greife an«. Neben den Standardtruppen gibt es noch eine Vielzahl von Helden. Die sind entsprechend befähigt auf den Gebieten der Magie, des Nahkampfes oder der Tarnung. Auch sind einige unter ihnen dazu in der Lage, die Kampfkraft und Produktivität der eigenen Truppen durch Lieder zu steigern. Andere wiederum verfügen über spezielle Waffen oder eine flinke Zunge. Letztere ist gar nicht so unwichtig, denn damit beschwatzen sie zögerliche Dörfler, sich ihrer Sache anzuschließen. Aber nicht nur die Helden, sondern auch die meisten »Normalos« verfügen über ganz eigene Fertigkeiten wie etwa das Verlegen und ferngelenkte Zünden von Minen, brandgefährliche Napalmbomben oder zielgenaue Raketen. All diese Talente werden über eine kleine Iconleiste aktiviert, die sich durch einen doppelten Mausklick auf jede einzelne Einheit öffnet.

Allerorten liegen Gegenstände wie Heilmittel oder magische Tränke herum, die durch simples Überlaufen eingesammelt werden. Normale Kämpfer haben hierfür einen Inventarplatz, Helden und Arbeiter deren sogar zwei. Die Weitergabe der Items ist allerdings etwas umständlich, zunächst muß eine Einheit den Gegenstand auf den Boden legen, bevor eine zweite ihn einsacken darf. Verglichen mit dem ersten War Wind sind die einzelnen Truppen und Landschaften nun etwas größer und wurden auch besser animiert. Um dies zu erkennen, brauchen Sie allerdings eine Lupe, denn alles in allem schaut der zweite Kriegswind praktisch genauso aus wie der erste. Auch die Steuerung ist im Großen und Ganzen die gleiche geblieben, neu sind hier in erster Linie frische Waffensysteme und Truppengattungen wie Hubschrauber oder doppelköpfige Riesen. **(md)**



Im oberen Gebäude wird soeben ein Arbeiter in einen Soldaten verwandelt.

Manfred Duy ★★★★

Einen Rekord kann War Wind 2 für sich verbuchen: Kein anderes Echtzeit-Strategiespiel verfügt auch nur ansatzweise über so viele taktische Finessen, wie sie die mit unzähligen Spezialfähigkeiten ausgestatteten Einheiten zu bieten haben. Solche Fleißarbeit verdient erst mal ein dickes Lob, denn theoretisch sollte sie zu einem sehr abwechslungsreichen Spielverlauf führen. Sollte, aber bekanntlich ist alle Theorie grau. In der spielerischen Praxis wird schnell klar, daß die meisten Finessen von den Programmierern in den Wind geschrieben wurden. Bis ich beispielsweise meinem Minenleger klargemacht habe, wann und wo er welche Mine zu legen und zu zünden hat, ist der feindliche Angriff schon mehrfach über ihn hinweggerollt. Auch sind die teilanimierten Landschaften zwar sehr hübsch da kunterbunt, haben aber ein Manko: Sie sind genauso farbenprächtig wie die Einheiten, so daß man oftmals den Mann vor lauter Farben nicht sieht. Selbst sturmerprobte Feldherren kämpfen daher die gegnerischen Truppen einfach einzeln mit einer Übermacht nieder – und so weit waren wir bereits anno dunnemals mit Dune 2.

- **+ Einheiten mit vielen Spezialtalenten**
- **+ Vier Kampagnen**
- **+ Leveleditor**
- **– Unpraktische Steuerung**
- **– Farbüberlastete Präsentation**

War Wind 2 – Human Onslaught

Hersteller:	SSI
Testversion:	Importversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)
Multi-Player:	1–4 (Netzwerk, Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 16 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/120, 32 MByte RAM

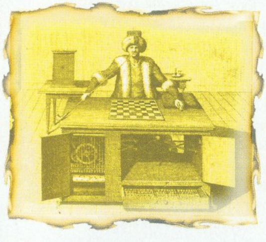
PC PLAYER Wertung

Grafik:	60	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	80
Steuerung:	50	**Multi-Player:**	70

Spielspaß: 70

Schach-Special, Teil 2

Damenwahl



Aufgrund der vorweihnachtlichen Spieleflut wurde der zweite Teil des Schachschwerpunktes zwar mehrfach verschoben, aber keineswegs aufgehoben. Freuen Sie sich nun auf zwei Programme, die beide dem Spiel der Könige verschrieben, aber so unterschiedlich wie schwarz und weiß sind.

Schachprogramme wie »Combat Chess« oder »Mephisto Genius 98« sind so stark, daß selbst gute Spieler tief in die Trickkiste greifen müssen, um gegen sie zu bestehen. Zum einen sollten Sie neueste Fachliteratur bereitlegen, um ihre zwar umfangreichen aber nicht brandaktuellen Eröffnungsbibliotheken zu überlisten. Einfacher ist es natürlich, die Stärke seines digitalen Partners durch Schieberegler, Buttons oder eine Zeitlimitierung künstlich zu drosseln oder ihnen per Optionsmenü eine bestimmte Fehlerquote aufzuhalsen.

Wie die meisten gängigen Konkurrenzprodukte bieten auch diese beiden Titel mehrere Spielmodi, von der schnellen Blitzpartie bis hin zum regelgerechten Turnierschach. Dazu gesellt sich jeweils ein einsteigerfreundliches Lernprogramm. Natürlich dürfen Sie bei beiden Programmen Stellungen zwecks Analyse editieren und wahlweise zur 3D- oder 2D-Darstellung greifen. Die Spielstärke hängt entscheidend von dem verwendeten Prozessortyp sowie dem vorhandenen Arbeitsspeicher ab, denn nicht benötigtes RAM wird von den ungleichen Brüdern restlos in Beschlag genommen.

Combat Chess

Ende der 80er Jahre reicherte Interplay das (zeitweilig indizierte) Schachprogramm »Battle Chess« mit Brachial-Animationen an. Diese etwas angestaubte Idee wurde von Empire für Combat Chess erneut verbraten. Der in 3D gerenderte Figurensatz besteht aus mittelalterlichen Fantasygestalten von noblen Rittern bis hin zu feuerspeienden Drachen. Bei jedem Schlagabtausch wird eine der über 600 gewalttätigen Animationen abgespult. Sensible Gemüter aktivieren die Option »Kein Blut«, woraufhin sich die geschlagenen Figuren nicht in einzelne Gliedmaßen, sondern in bunten Rauch auflösen.

Die schön in Szene gesetzten Gimmicks verbergen eine mit circa 2600 ELO-Punkten ausgestattete gewaltige Spielstärke, die einer leistungsfähigen 32-Bit-Schachmaschine zu verdanken ist. Wenn Sie als ambitionierter Spieler auf äußerlichen Talmiglanz verzichten und statt dessen die 2D-Darstellung mit dem gebräuchlichen Staunton-Figurensatz bevorzugen, erwartet Sie eine kleine Enttäuschung. Zwar darf jederzeit ein solches Standardbrett eingeblendet werden, das 3D-Spektakel läuft aber stets im Hintergrund mit und verschlingt wertvolle Systemressourcen. Fer-



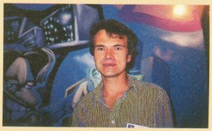
Der weiße Läufer verwandelt sein schwarzes Pendant in einen Eisblock.



Bei der unblutigen Darstellung lösen sich geschlagene Figuren in Rauch auf

Im Gespräch

Seit Anfang der 80er Jahre wirft der introvertierte Engländer Richard Lang eine Mephisto-Schachmaschine nach der anderen auf den Markt. Trotz seiner Schweigsamkeit konnten wir ihm einige Geheinisse über sich und seinen Beruf aus der Nase ziehen.



PC Player: Glaubst Du nicht, daß Computerschachprogramme dem Schachspiel den Todesstoß versetzen? Schließlich ist der Tag nicht mehr fern, an dem nicht mal mehr der Weltmeister eine Chance gegen die Rechenknechte hat.

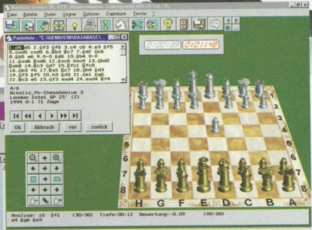
Richard Lang: Für mich sind die Maschinen weniger Konkurrent als vielmehr idealer Trainingspartner. Es gibt keine bessere Möglichkeit, Dein spielerisches Niveau zielgerecht zu erhöhen als eben mit einem guten Schachprogramm.

PC Player: Und welche Möglichkeiten gibt es, gegen einen Schachtitanen wie Mephisto zu bestehen?

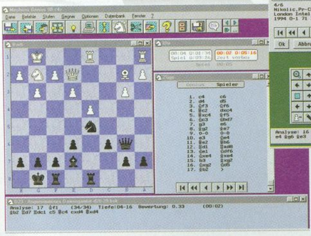
Richard: Der menschliche Geist ist sehr erfindungsreich und risikofreudig. Großmeister wie Kasparov oder Kramnik pflegen beispielsweise Stellungen anzustreben, die zwar objektiv betrachtet nichts bringen, von denen sie aber das Gefühl haben, daß sich daraus was machen läßt.

PC Player: Wie integriert man ein solches instinktives Denken in ein stereotyp agierendes Computerschachprogramm?

Richard: Das ist für mich die Herausforderung der nächsten Jahre. Bis heute bewertet der Computer eine Stellung als gut, wenn sie nach einer erzwungenen Zugfolge zu einem Materialvorteil führt. Momentan arbeite ich an einer 32-Bit-Schachmaschine, die nicht nur materialgierig ist, sondern auf bestimmte Stellungstypen abzielt.



Über 200 000 teils kommentierte Meisterpartien lassen sich anzeigen und durchspielen. (Mephisto Genius)



Die schlichte 2D-Präsentation von Mephisto ist zwar unspektakulär, aber dafür äußerst übersichtlich.

ner mangelt es dem Kampfschach an tiefgründigen Stellungsanalysen, kommentierten Musterpartien und Trainertips.

Mephisto Genius 98 – Gold Edition

Ganz im Gegensatz zu Combat Chess setzt Mephisto Genius 98 unter Verzicht auf jeglichen optischen Schnickschnack auf sachlich-strenge Funktionalität. Eine 3D-Darstellung ist zwar auch hier möglich, sie sollten aber besser auf die weitaus übersichtlicheren, zweidimensionalen Bretter setzen. Verglichen mit dem Vorgänger »Mephisto Genius 3.5« wurde die Spielstärke auf knapp 2500 ELO-Punkte angehoben, die umfangreiche Eröffnungsbibliothek auf den neuesten Stand gebracht und die Anzahl der gespeicherten Meisterpartien auf über 200 000 aufgestockt. Neuerdings dürfen Sie auch bis zu 30 Partien simultan spielen.

Seine Stärken zeigt das Teufelchen vor allem im positionellen Bereich, riskante Angriffe dagegen sind nicht seine Sache. Dafür ist er in bestimmtem Maße lernfähig, merkt sich seine Fehler und reagiert dadurch im Wiederholungsfall anders. Vom Vorgänger übernommen wurden die umfangreichen Analysemöglichkeiten, Trainertips sowie die einfache Bedienung. Sogar externe Mephisto-Schachbretter etwa von Hegener und Glaser dürfen via Schnittstelle angestöpselt werden. Auf einer beiliegenden zweiten CD befindet sich ein mit 13 Lektionen ausgestatteter zusätzlicher Schachlehrgang, dieser ist allerdings nur für Einsteiger geeignet. (md)



In der Schachschule lernen Einsteiger die Grundbegriffe des königlichen Spiels.

Manfred Duy ★★★★

Zwei fast schon diametral unterschiedliche Schachprogramme treten gegeneinander an. Combat Chess setzt auf seine schöne Präsentation, die allerdings durch eine sehr schwerfällige Handhabung sowie nervige Wartezeiten auf die Animationen erkauft wird. Zudem behindern oftmals im Weg stehende Figuren den freien Blick auf die Schlagabtäusche. Während eines Wettkampfes setzte sich das Kampfschach zwar klar gegen Mephisto durch, ist aber mangels Optionsvielfalt für Profispieler ungeeignet.

Bei Mephisto dagegen stimmt die Handhabung. Die sachlich schlichte Präsentation und die vielen Analysemöglichkeiten unterstützen zudem den Gedankensport auf ideale Weise. Daß Mephisto während eines Vergleichskampfes von Combat Chess geradezu vom Brett gefegt wurde, sollte Sie nicht irritieren, denn dem Durchschnittsspieler zeigt er sich mit seinen circa 2500 ELO-Punkten mehr als gewachsen. Wer einen langjährigen Schachpartner von Format sucht, liegt mit dem genialen Teufel goldrichtig. Wer dagegen bereits den Mephisto-Vorgänger sein eigen nennt, sollte aufgrund der nur geringen Verbesserungen von einem Kauf Abstand nehmen.

COMBAT CHESS:

+ Hübsche Präsentation
- Schwerfällige Bedienung

MEPHISTO:

+ Exquisite Bedienung
- Kaum Unterschiede zum Vorgänger

Combat Chess

Hersteller:	Empire
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–2 (Net, Internet)
Ca.-Preis:	80 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	Pentium/90, 8 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/200, 32 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

Grafik:	70	Sound:	60
Einstieg:	50	Komplexität:	70
Steuerung:	30	Multi-Player:	70

Spielspaß: 65

Mephisto Genius 98 Gold-Edition

Hersteller:	NBG
Testversion:	Verkaufsversion 1.0
Betriebssystem:	Windows 3.1 & 95
Sprache:	Deutsch
Multi-Player:	1–2 (am PC, per Internet)
Ca.-Preis:	100 Mark
3D-Karten:	–
Hardware, minimum:	386 AT, 4 MByte RAM
Hardware, Empfehlung:	Pentium/90, 16 MByte RAM

PC PLAYER Wertung

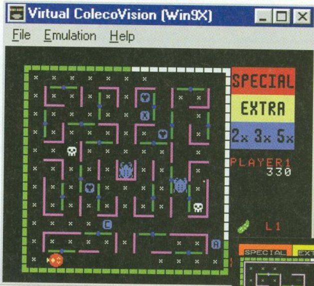
Grafik:	30	Sound:	20
Einstieg:	70	Komplexität:	80
Steuerung:	80	Multi-Player:	50

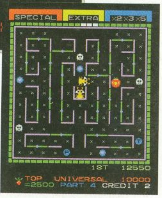
Spielspaß: 72

Klassiker der Spielegeschichte

Lady Bug®

Der beste Pac-Man-Clone der Computerspiele-Ära: Ein Käfer knabbert sich durch verzwickte Labyrinthe und ärgert aggressive Artgenossen mit cleveren Drehtür-Strategien.





Das Bildschirm-Layout der ColecoVision-Umsetzung (oben) ist zwar leicht modifiziert, das Modul spielt sich aber genauso so gut wie das Arcade-Vorbild (Bild rechts).

Die frühen 80er Jahre stehen nicht nur für erstklassige Spielideen, sondern auch für unzählige Clones. Meistens adaptierten europäische Wiz-Kids ihre Arcade-Lieblinge für den heimischen Computer – ohne freilich die offizielle Lizenz der meist amerikanischen Entwickler zu erwerben. Auch namhafte Spieleanbieter wie Ocean verdienten gut an »Defender«-, »Phoenix«- und »Pac-Man«-Verschnitten – bis eine Prozeßlawine Mitte der 80er Jahre den Raubbau deutlich einschränkte.

Der Spielautomaten-Hersteller Universal (»Mr. Do«) ging das ganze etwas geschickter an: Sein Arcade-Hit »Lady Bug« war zwar von »Pac-Man« inspiriert, ergänzte das Spielprinzip jedoch um ein grundlegendes Element. Während Pac-Man und seine Familie (Ms. Pac-Man, Jr. Pac-Man) stets durch unveränderliche Labyrinthe sausten und mit den Gespenstern spielten, setzten die Lady-Bug-Programmierer auf ein veränderbares Labyrinth. Dieses Ziel erreichten sie mit Drehtüren, die dutzendweise das Spielfeld säumten. Außerdem wurde die gelbe Grinsekugel durch einen Käfer (»Bug«) ersetzt, die Geister mutierten je nach Level zu verschiedenen Tierchen.

Bei genauerem Hinsehen fällt auf, daß das Labyrinth nicht nur mit Pillen bestückt ist, sondern etliche »Sonderzeichen« aufweist: Totenköpfe soll der Käfer meiden, Buchstaben und Extra-Symbole dagegen vernaschen. Dabei spielt die wechselnde Farbe der Symbole eine wichtige Rolle, denn nur wer zur rechten Zeit über die farblich passenden Symbole huscht, erhält die doppelte Punktzahl oder sichert sich mit dem Wort »EXTRA« ein Zusatzleben.

Anders als bei Pac-Man sind Sie ständig auf der Flucht vor den feindlichen Insekten, können diese jedoch in Totenköpfe locken oder mit geschickten Drehtür-Manövern an der Nase herumführen. Lady-Bug-Spezialisten nützen den Drehwurm-Effekt für halsbrecherische Taktiken. Die bösen Gegner sind nicht von Beginn an auf dem Spielfeld, sondern materialisieren in bestimmten Abständen im Labyrinth. Je höher der Level, desto kürzer die Zeitintervalle und desto flinker die Insekten. Eine Spielstufe ist dann geschafft, wenn alle Pillen gemampft wurden.

Als Spielautomat war Lady Bug zwar populär, seine Klassiker-Lorbeeren verdiente es sich jedoch auf der ColecoVision-Konsole: Kein anderer Arcade-Hit wurde so authentisch für das Coleco-System umgesetzt. Neben »Zaxxon« und »Smurf« war Lady Bug eines der beliebtesten Module. Später folgte die relativ schwache und historisch bedeutungslose Umsetzung für das Mattel Intellivision – offizielle Computer-Versionen gibt es unseres Wissens nach keine. Eigentlich schade, denn auch 1998 hat Lady Bug nichts von seinem Charme eingebüßt und läßt sich hervorragend auf High Score spielen.

(Martin Gaksch/hl)

Lady Bug im Internet

Prinzipiell gilt bei Lady Bug das gleiche wie bei Joust in der letzten PC Player: Wer die kostenfreie Emulation genießen will, braucht einerseits einen Emulator der entsprechenden Spiele-Hardware, andererseits die ROM-Images. Lady Bug können Sie entweder als Arcade-Original via MAME genießen (www.davesclassics.com) oder auf einer virtuellen Coleco Vision-Konsole spielen. Es gibt mehrere ColecoVision-Emulatoren, die regelmäßig verbessert werden. Empfehlenswert ist unter anderem der »Virtual ColecoVision« (aktuelle Version 2.11a). Dieser Coleco-Emulator läuft unter Windows 95 und bietet eine angenehme Benutzeroberfläche (www.classicgaming.com/ vcoleco).



Achtung: Die ROM-Images für die Arcade-Version (MAME) und die Coleco-Fassung (zum Beispiel Virtual ColecoVision) sind verschieden und laufen nur mit dem jeweils passenden Emulator. Die ROM-Images der Coleco-Umsetzung können Sie jedoch mit jedem verfügbaren ColecoVision-Emulator benutzen.

Lady Bug

- **Geburtsjahr:** 1981
- **System:** Spielautomat
- **Hersteller:** Universal
- **PC-Emulationen:** MAME und Virtual Coleco Vision
- **Internet:** http://www.davesclassics.com, http://www.classicgaming.com/vcoleco
- **Historisch wertvoll, weil ...:** ... Lady Bug der beste Pac-Man-Clone ist und mit den Drehtüren ein cleveres, neues Spielelement einführte.

Spiele-Test


Hier kommt die
Power!
HARLEY-DAVIDSON
DM 14,90 /öS 120,–
18
PC go!
Das verständliche Computer-Magazin
PC go! Spezial
Die besten Praxistips zu Windows 95
So läuft jedes DOS-Spiel
MIT TOP CD
SONDERHEFT
So rüsten Sie Ihren PC auf
Kaufberatung
Der richtige Prozessor, Speicher, Festplatte, CD-ROM-Laufwerk, CD-Brenner, 17-Zoll-Monitor, Grafikkarte, usw. für Ihren Computer
Einfacher Einbau
In Bildern erklärt: Darauf müssen Sie bei der Installation achten
PC perfekt einstellen
Praxistips: So arbeiten alle PC-Komponenten optimal
Schluß mit Systemfehlern
Die häufigsten Probleme schnell finden & beheben
AUF DIESER CD-ROM:
• Festplatte perfekt im Griff: Programme, die helfen
• Richtig einkaufen: Monitor-Testprogramm
• Die wichtigsten Treiber und Programm-Updates
Ab sofort überall im Handel!

Sand im Getriebe

Das neue Jahr ist da, und die Spielehersteller haben Ihre Titel so weit wie möglich vor Weihnachten herausgebracht. In der vorweihnachtlichen Programmierpanik sind da so manchem Enwickler Bugs durch die Finger geschlüpft.

Ganz fürchterlich hat der Fehlerteufel diesmal bei »F1 Racing Simulation« von Ubi-Soft zugeschlagen. Kleiner Auszug aus der Makelliste: Kein Bild im Rückspiegel, Absturz nach geladenem Spiel und Durchfahrt durchs Ziel, Absturz mitten im Spiel, zu langsam auf Cyrix/150+ mit 64 MByte RAM und 3Dfx-Karte, trotz bester Qualifikations-Zeit kein Start aus der Pole Position. Wer sich an den Reaktionen der gefrusteten Käufer ergötzen und nebenbei auch noch wertvolle Tips ergattern will, schaut sich die Foren auf den Sites »www.ecns.com/f1racing« und »www.f1racingsim.com« an. Zu Redaktionsschluß wurde an einem Patch noch gearbeitet. Er sollte bei Erscheinen dieser Ausgabe im Internet bei Ubi-Soft verfügbar sein (www.ubisoft.de).



Tolles Spiel, leider Bug-verseucht: F1 Racing Simulation strotzt vor Fehlern.

AUF DER CD-ROM

... dieser Ausgabe finden Sie unter anderem Patches zu den Spielen »Riven«, »Demonworld«, »Starfleet Acadamy« und »Fallout« sowie jede Menge 3Dfx-Updates für 3D-Spiele.

Mystische Fehler

Auch das Edelgrafik-Adenture »Riven« enthält ein paar Fehlerchen. Es werden Quicktime-Movies auf einigen PCs zweimal oder an den falschen Positionen gespielt. Der Patch auf die Version 1.01 vereinfacht auch einige Spielerätsel: So kommt man jetzt besser mit den rotierenden Kuppeln klar und kann nun einfach das Licht am Ende eines der Tunnels einschalten.

Läufer auf des Messers Schneide

Selbst vor Westwood macht der Fehlerteufel nicht halt: »Blade Runner« enthält in der Schlußsequenz einen kleinen Bug. Wenn Sie in eine Fähre einsteigen, warten dort jede Menge Replikanten auf Sie. Wenn Sie sich auf einen Schußwechsel einlassen, dann aber vor dem Kugelhagel aus der Fähre fliehen und sie dann sofort erneut betreten, finden Sie diese verlassen vor. Das Spiel führt dann den Handlungsfaden nicht fort. Einzige Chance: Spielstand neu laden. Unser Redaktions-Runner Volker entdeckte diese Sackgasse während seines Tests für die letzte Ausgabe.



Während unseres Tests sind wir bei Blade Runner in eine Sackgasse geraten.

Endzeit-Horror

Nun gibt es endlich mal ein klasse Rollenspiel, und dann treten doch noch ein paar Fehler auf. Zum Glück halten sich die Bugs bei »Fallout« in Grenzen; außerdem gibt es inzwischen den Patch auf die Version 1.1: Gruppenmitglieder können nicht mehrfach in der Gruppe auftauchen, und Rüstungen ändern die Spielerwerte ordnungsgemäß, wenn sie im Inventar bewegt werden. Außerdem startet das Autorun-Programm das Spiel nicht mehrfach.



Von kleinen Fehlern bleibt auch »Fallout« nicht verschont.

Demonworld-Entwarnung

Letzten Monat hagelte es bei Demonworld ganz kräftig Fehler. Inzwischen ist ein Patch verfügbar, der auf der Home-Page von Ikarion zum Download bereitsteht. Ein Beispiel das Schule machen sollte: Ikarion verschickt an alle registrierten Dämonenweltler kostenlos den Patch und legt obendrein eine Bonus-CD mit neuen Levels drauf. (hf)

Wenn Sie auch betroffen sind ...

Falls Sie ebenfalls Spiele mit Fehlern kauften oder Ihnen nach längerer Beschäftigung mit Ihrem Lieblingstitel ein Bug auffällt, wenden Sie sich an uns. Aber Achtung! Ab diesem Monat hat sich unsere Adresse geändert! Sie erreichen uns ab jetzt per Post unter der neuen Anschrift des DMV Verlags, und zwar: Redaktion PC Player, Stichwort: Bug Report, Gruber Str. 46, 85586 Poing.

hardware +++ hardware +++ hardware +++ hardware +++

start

Die Büchse der Pandora



Thomas Köglmayr

Haben Sie schon einmal auf einem Computergehäuse die Warnaufschrift: »Nicht öffnen, sonst funktioniert gar nichts mehr!« gelesen. Nein? Ich auch nicht. Es gibt aber Systeme, bei denen so ein Aufkleber durchaus angebracht wäre.

Der Weg in den Irrsinn ist gepflastert mit Komplett-Systemen, Onboard-Geräten und Plug-and-play. Doch das kann einen hartgesottenen Meister der Hardware nicht erschüttern - dachte ich mir jedenfalls. Meine Wahl für den neuen Heim-PC fiel auf ein Modell mit allen diesen Eigenschaften, die den Computeralltag so unbeschwert machen sollen. Anrufen, finanzieren, eine Woche warten und schon steht die Kiste vor der Tür. Auspacken, anstecken und, oh Wunder, alles funktioniert wunderbar. Windows 95 ist vorinstalliert, und alle Komponenten sind richtig eingerichtet. Doch im heimischen Hardware-Fundus befanden sich noch Stücke, auf die ich nicht verzichten wollte: Matrox Millennium und eine ISDN-Karte.

Daß sich das Gehäuse nur mit einem Spezialschraubenzieher öffnen läßt, hätte mir eine Warnung sein sollen. Immerhin konnte ich diese Hürde noch mit etwas Gewalt umgehen. Die Onboard-Grafikkarte schaltet das spezielle, auf die Maschine angepaßte BIOS automatisch aus, wenn man eine andere Karte einbaut. Soweit zu Theorie und Handbuch. Leider findet Windows die abgeschaltete Onboard-Grafikkarte trotzdem und verursacht einen Gerätekonflikt mit allen dazugehörigen Fehlermeldungen. Um es kurz zu machen: Sämtliche Versuche, die störrische Onboard-Grafikkarte vor dem spähenden Windows zu verbergen, schlagen fehl. Zwei Tage vergehen vor der endgültigen Kapitulation mit Treiberinstallationen, Fehlermeldungen, eingehenden Unterhaltungen mit dem Gerätemanager und anderer Kurzweil. Ergebnis: Die Onboard-Grafikkarte bleibt im Dienst, die gute Matrox kommt in den Schrank.

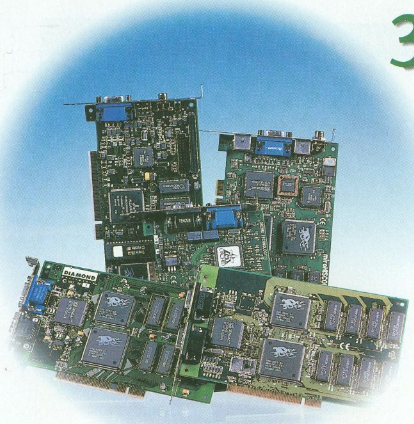
Dann war da noch die ISDN-Karte. Diese hat keine Schwierigkeiten, irgendwelche Onboard-Komponeten auszuschalten. Der Einbau legt nämlich den gesamten Rechner lahm. Nach einigen Kunstgriffen im BIOS (das spezielle, na Sie wissen schon ...) kommt der Rechner wenigstens wieder bis ins Windows. Aus ungeklärten Gründen ist die ISDN-Karte aber nicht zur Zusammenarbeit zu überreden. Alles wie gehabt: ein paar Stunden Ärger, Schrank auf, Schrank zu. Mein Hardware-Fundus ist wieder komplett.

Bleibt mir nur noch ein guter Ratschlag an alle, die ihren Computer ab und an auch mal von innen betrachten oder gar aufrüsten wollen: Hände weg von allem, was das Leben so unsäglich erleichtern soll. Plug-and-play, Onboard-Geräte und nicht zuletzt BIOS-Spezialversionen sind zwar ganz nette Ideen, bringen aber nur dann etwas, wenn man den Rechner so beläßt, wie er geliefert wird. Wer gerne schraubt, sollte das lieber von Anfang an tun und sich die Einzelteile nach Wahl selbst zusammensuchen. Das geht schnell, ist billiger und man behält nicht einen ganzen Schrank voller ungenutzter Hardware übrig.

Ihr
Thomas Köglmayr

3DFX – SONST NIX

Vergleichstest: 3Dfx-Karten



Kein Spieler kann mehr auf 3D-Beschleunigung verzichten, die Chips von 3Dfx spielen hier die erste Geige. Grund genug für PC Player, die momentan verfügbaren Karten mit 3Dfx-Chips unter die Lupe zu nehmen.

Wem es nach dem spielerischen Erkunden dreidimensionaler Welten gelüstet, der wird ohne 3Dfx-Karte kaum mehr glücklich. Fast jeder neue Spieletitel nützt spezielle Funktionen, wie Texture-Mapping, Alpha-Blending oder Fogging (siehe Seite 186, Lexikon »Die wichtigsten 3D-Begriffe«). Grundsätzlich kann zwar auch der olle Pentium diese Grafiken berechnen, viel Zeit für den eigentlichen Spielablauf bleibt dann aber nicht mehr. Deswegen braucht man für schnelles 3D spezialisierte Chips, die dem Prozessor übermäßige Rechenarbeit abnehmen.

DirectX und Glide

Um 3D-Funktionen in einem Spiel zu verwirklichen, stehen den Programmierern zwei unterschiedliche Wege zur Verfügung. Der wohl verbreitetste ist, die Schnittstelle von Microsoft zu benutzen. Über diese API bestimmt der Programmierer, welche Funktionen angesprochen werden sollen. Je nachdem, ob ein Beschleuniger installiert ist oder nicht, läßt Windows die Grafik dann von dem Grafikchip oder von der CPU berechnen.

Dieses Verfahren hat den Vorteil, daß jede Beschleunigerkarte die Direct 3D (ein Bestandteil von DirectX) beherrscht, diese Spiele auf Trab bringt. Zwar kann man grundsätzlich die Spiele auch ohne Beschleuniger spielen, die Rechenanforderungen machen der CPU dann aber schnell den Garaus. Der Nachteil der Programmierung über DirectX ist, daß diese Schnittstelle nicht alle Funktionen der jeweiligen Chips anspricht.

Der zweite Weg, die 3D-Berechnungen an die richtige Adresse (sprich: Karte) zu bringen, ist direkter: Jene Schnittstellen nutzen, die der Hersteller des Beschleunigers mitliefert. Genau hier liegt das momentane Problem im 3D-Sektor: Jeder Hersteller liefert eine eigene Schnittstelle für seine Beschleuniger-Chips und für jedes Spiel braucht man einen Patch, der die jeweilige Karte anspricht. Die meisten Patches kommen derzeit für Karten heraus, die den Voodoo-Chip von 3Dfx nutzen. Da sich hier eine eindeutige Fokussierung abzeichnet, finden Sie im folgenden einen Vergleichstest von fast allen Karten, die sich im Moment mit diesem Chip auf dem Markt befinden.

SO HABEN WIR GETESTET

Um möglichst vielen Lesern einen Vergleichsmaßstab zu bieten, wählten wir als Testsystem einen Rechner mit Pentium 90-Prozessor und 16 MByte RAM. Der Rechner war für den Test mit einer Soundblaster 16 und einer Western-Digital-Festplatte vom Typ Caviar 31600 bestückt. Jeder Testkandidat bekam für den Test selbstverständlich ein nagelneues Windows spendiert, damit nicht Treiberreste von Vorgängern die Ergebnisse verfälschen konnten.

Der Test bestand aus mehreren Teilen. Zuerst mußten die Kandidaten den bekannten Player-Benchmark durchlaufen. Der Benchmark ermittelt die Direct 3D-Leistung der Karten. Alle Optionen wurden für den Test eingeschaltet. Die Auflösung stand auf 640 mal 480 Bildpunkten in Highcolor. Der Test besteht aus einer typischen Spieleszene und liefert als Ergebnis einen Wert in Frames per Second (Bilder pro Sekunde).

Damit die Kandidaten auch zeigen konnten, was sie mit den speziellen Treibern der Glide-Schnittstelle leisten können, kam Hexen II zum Einsatz. Mit der Funktion »Timerefresh«, die man von der Konsole aus aufrufen kann, dreht das Spiel die Spielfigur einmal im Kreis und ermittelt dabei die angezeigten Bilder pro Sekunde. Für jeden, der es selbst ausprobieren möchte: Gemessen wurde mit einem neu gestarteten Spiel, ohne die Figur zu bewegen. Die Auflösung betrug 640 mal 480 Bildpunkte in High Color.

Ebenfalls für die hardwarenahe Programmierung durchliefen dann die Karten noch den Wizmark Benchmark in der Version 3.0. Dieser Benchmark wird von 3Dfx selbst benutzt und liefert ein Ergebnis in Wizmarks. Schließlich mußten die Kandidaten noch einen speziellen Benchmark von VNU über sich ergehen lassen. Der Final-Reality-Benchmark überprüft außerdem viele exotische 3D-Funktionen, wie etwa Environ-Texture-Mapping.

Alle Benchmarks (bis auf Hexen 2) finden Sie auch auf der aktuellen PC-Player CD-ROM im Verzeichnis \BENCHS.



Der Voodoo und sein Bruder

Vom Voodoo-Chip gibt es zwei Versionen: Voodoo Graphics und Voodoo-Rush. Der Voodoo Graphics ist für Karten gemacht, die man zusätzlich zu einer bereits vorhandenen 2D-Grafikkarte benutzt. Diese Add-On-Karten werden einfach in einen freien PCI-Steckplatz gesteckt und über ein externes Verbindungskabel mit der Grafikkarte verbunden. Den Monitor schließen Sie dann an die Beschleunigerkarte an.

Mit dem zweiten Voodoo-Chip, dem Voodoo-Rush lassen sich Kombikarten bauen. Auf einer Karte sitzen dann sowohl ein 2D-, als auch die 3D-Chips. Der Vorteil dieser Lösung liegt auf der Hand: Man spart sich einen der kostbaren PCI-Steckplätze. Die Sache hat leider einen gewaltigen Haken: Der Voodoo-Rush ist nicht vollständig kompatibel zum Voodoo-Graphics. Deswegen laufen viele der Spiele, die auf den Voodoo-Graphics angepaßt sind, nicht auf dem Voodoo-Rush. Derzeit gibt es nur zwei Karten, die eine Kombilösung anbieten: Die Hercules Stingray 128/3D und die Jazz Adrenalin Rush. Die Hercules finden Sie in diesem Test, die Karte von Jazz hat es leider nicht mehr rechtzeitig in die Redaktion geschafft. Da aber beide Karten auf dem selben Prinzip aufbauen und den gleichen 2D-Chip benutzen, dürften die Ergebnisse nicht weit voneinander abweichen. **(tk)**

Orchid Righteous – Der Veteran



Die Righteous 3D von Orchid ist die wohl älteste Karte im Test. Sie ist bereits seit 1996 zu haben und hat dem 3D-Markt entscheidend auf die Sprünge geholfen.

Die Installation gestaltet sich problemlos: Karte rein, Kabel anstecken, das Setup auf der mitgelieferten CD aufrufen und schon trennt einen nur noch der Windows-Neustart von der 3D-Beschleunigung. Obwohl schon etwas in die Jahre gekommen, zeigt sich die Righteous leistungsmäßig von der besten Seite. Im PC Player-Benchmark holt die Karte 14,4 FPS aus dem Rechner heraus. Der Test mit Hexen II fällt mit 17, 2 FPS ebenso erfreulich aus. Auch Wizmark und Final Reality deckten keine Schwächen bei der Orchid-Karte auf. Damit es gleich richtig losgehen kann, liegen der Righteous mehrere Spiele als Vollversionen bei. So finden sich auf der CD Mechwarrior II, Descent II, Actua Soccer und Fatal Racing. Dazu gibt es noch Demos von Scorched Planet, Hellbender und Monster Truck Madness. Die Auswahl der Spiele zeigt schon, daß es sich bei der Righteous um ein älteres Modell handelt. Rustikal eine technische Eigenart: die Umschaltung zwischen 2D und 3D über ein Relais. Die Umschaltung ist dadurch jedesmal durch ein lautes Knacken und deutliches Monitorflackern zu erkennen.

FAZIT: Die Orchid überzeugt durch gute Leistungen. Leider ist die Auswahl der mitgelieferten Spiele veraltet und das Relaisknacken nervt. Dafür leidet die 2D-Darstellung nicht unter dem Durchschleifen durch die Orchid-Karte.

PC PLAYER Wertung

Installation:	80
Leistung:	90
Software:	50
Ergonomie:	40
ca.-Preis:	370 Mark

Gesamtwertung: 76

Maxi Gamer 3Dfx – Die Sparpackung



Aus dem Hause Guillemot kommt die Maxi Gamer 3Dfx. Genauso wie die Righteous von Orchid ist auch die Maxi Gamer eine Add-On-Karte und über ein externes Kabel mit der 2D-Karte verbunden wird.

Die Installation hat bei der Maxi Gamer so ihre Tücken: Ein eigenes Setup-Programm sucht man vergeblich. Statt dessen gibt es nur die Treiber auf einer Diskette. Installiert wird über die Hardware-Erkennung der Windows-Systemsteuerung. Das entspricht zwar den Microsoft-Vorgaben, ist aber nur leidlich elegant. Dafür ist das deutsche Handbuch gut bebildert und gibt genau Auskunft darüber, was bei der Installation zu tun ist. So gut wie das Handbuch sind auch die Leistungen der Maxi Gamer. Im PC-Player Benchmark erreicht die Karte 14,3 FPS und auch beim Test mit Hexen II läßt sie sich nicht lumpen: hier sind es gute 17,1 Bilder in der Sekunde. Auch Final Reality und Wizmark stellen keine Hürden für die Karte dar. Beide Tests laufen anstandslos. Als einzige Vollversion bietet die Karte von Guillemot das schon etwas betagte POD von Ubi-Soft. Immerhin kommt bei diesem Spiel die Leistung der Karte gut zur Geltung. Auch zwei Demos liegen bei: Cyber Gladiator und Scorched Planet. Im Gegensatz zur Orchid vollzieht sich das Umschalten zwischen 2D und 3D-Karte erfreulich schnell und geräuschlos.

FAZIT: Die Maxi Gamer 3Dfx von Guillmot überzeugt mit guten Leistungen. Auch der Preis von unter 300 Mark geht in Ordnung. Leider wird dieses günstige Angebot durch ein spärliches Software-Bundle erkauft. Wen das nicht stört, tut mit der Maxi Gamer einen guten Griff.

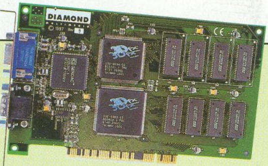
PC PLAYER Wertung

Installation:	50
Leistung:	90
Software:	40
Ergonomie:	80
ca.-Preis:	290 Mark

Gesamtwertung: 80



Diamond Monster 3D – Der Weichzeichner



Die wohl verbreitetste 3Dfx-Karte kommt aus dem Hause Diamond und hört auf den lieblichen Namen Monster. Auch die Monster ist als Add-On-Karte ausgelegt. Etwas unglücklich ist die Installation der Monster geraten. Statt einer eigenen CD hat man der Karte nur eine kleine Ecke auf der »Super CD« von Diamond spendiert. Das richtige Installationsprogramm muß erst von Hand ausgewählt werden, da die Software die Monster nicht automatisch erkennt.
Vom Tempo her liegt die Monster mit den Konkurrenten von Guillemot und Orchid gleichauf: Auch diese Karte schafft im PCPlayer-Benchmark 14,3 Frames per Second. Bei dem Test mit Hexen II erreicht die Monster 17 FPS, also 0,1 Frame weniger. Dieses Ergebnis liegt aber innerhalb der Messungenauigkeit. So zeigen auch die anderen Tests, daß die Monster aus dem gleichen Holz wie die Konkurrenz geschnitzt ist: Beide Benchmarks laufen ohne Probleme. Über zuwenig Software kann man sich bei der Monster nicht beklagen. So finden sich auf den diversen CDs Vollversionen von Descent II, Mechwarrior II, Hyperblade, EF2000 und Formula 1 von Psygnosis. Auch die Demo-Sammlung mit Scorched Planet, Tomb Raider und dem Games Sampler 2 von Microsoft ist recht reichhaltig.
Richtig bissig wird das Monster von Diamond allerdings, wenn es um das Durchschleifen der Grafiksignale. Hier genehmigt sich die Karte einen guten Happen von der Signalqualität und macht die 2D-Darstellung unter Windows ziemlich unscharf.

FAZIT: Die Monster von Diamond legt ein ordentliches Tempo vor, fällt aber durch die unscharfe 2D-Darstellung unangenehm auf.

PC PLAYER Wertung

Installation:	60
Leistung:	90
Software:	80
Ergonomie:	40
ca.-Preis:	350 Mark

Gesamtwertung: 75

Hercules Stingray 128/3D – Der Doppelpack

Die einzige Kombilösung aus 2D- und 3D-Karte in unserem Testfeld kommt von Hercules. Die Stingray 128/3D besitzt neben dem 3Dfx-Chip Voodoo Rush auch einen Alliance-Chip für die 2D-Darstellung.
Die Installationsprozedur ist naturgemäß etwas aufwendiger als bei den reinen Add-on-Karten. Schließlich müssen hier zwei Grafikkarten in Windows eingefügt werden. Das Setup-Programm ist allerdings gut gelungen, so daß keine Schwierigkeiten beim Einbau entstehen.
Die Leistungsdaten der Hercules Stingray sind recht durchwachsen. Im PC-Player Benchmark schafft der Voodoo Rush nur 14 FPS. Bei Hexen 2, also bei der direkten Ansteuerung der Karte, kommt die Hercules dagegen auf 17,2 Bilder in der Sekunde. Beim Final Reality Test offenbaren sich dann die Unterschiede zwischen Voodoo-Graphics und Voodoo-Rush: Der Test stürzt ab und man kann den Rechner nur noch ausschalten.
Auf der Softwareseite liegt die Stingray im guten Mittelfeld. Zwei Vollversionen, nämlich Pandemonium und Formula 1 von Psygnosis liegen der Karte bei. Dazu gibt es noch Demos von Shadows of the Empire, Worms, Command & Conquer und Zone Raiders. Eine etwas merkwürdige Zusammenstellung, wenn man bedenkt, daß Worms und Command & Conquer mit 3D gar nichts am Hut haben. Neben der Kombilösung hat die Hercules noch mehr Besonderheiten zu bieten. So finden Sie auf der Kartenrückseite einen TV-Ausgang, mit dem sich das Bild auf den Fernseher bringen läßt. Daneben sitzt außerdem noch ein Anschluß für eine 3D-Brille.



FAZIT: Die Verbindung zwischen 2D- und 3D-Karte kann im Spielealltag nicht überzeugen.

PC PLAYER Wertung

Installation:	80
Leistung:	60
Software:	60
Ergonomie:	70
ca.-Preis:	440 Mark

Gesamtwertung: 69

Miro Hiscore 3D – Der Speicherprotz

Auch wenn der Name der Miro-Karte wie ein Schreibfehler wirkt – die Hiscore hat es in sich. Im Gegensatz zu allen anderen Karten im Test kommt die Add-On-Karte von Miro mit 6 MByte Grafikspeicher daher; die Konkurrenten beschränken sich auf 4 MByte.
Die Installation ist so problemlos, wie es sich gehört: Karte rein, Kabel dran, Setup aufrufen und schon läuft die Hiscore. Beim Tempo merkt man allerdings nichts von den zusätzlichen 2 MByte Texturspeicher. Zwar läuft der PC Player-Benchmark mit 17,1 FPS noch erwartungsgemäß schnell, doch der Hexen II-Test scheint der Miro etwas Probleme zu bereiten: nur 16,3 FPS sind es am Ende des Benchmarks. Auch beim Wizmark ist von dem Extra-RAM nichts zu spüren. Mit Vollversionen sieht es ziemlich dürftig aus im Hause Miro: es gibt nämlich gar keine. Dafür ist die Rubrik Demos um so besser gefüllt: Formula 1 von Psygnosis, G-Police, Hexen 2, POD, Shadows of the Empire, Tomb Raider I und Extrem Assault warten darauf, ausprobiert zu werden. Dazu hat Miro noch 22 Patches für aktuelle Spiele auf die CD gepackt.

FAZIT: Trotz größerem Speicher hat die Miro die Nase nicht vorne. Zumindest macht dieser Unterschied bei den Benchmarks nichts aus. Die Software-Ausstattung besteht nur aus Demos, bietet aber keine Vollversionen.

PC PLAYER Wertung

Installation:	80
Leistung:	80
Software:	50
Ergonomie:	80
ca.-Preis:	300 Mark

Gesamtwertung: 82



KÖGLMAYRS TEST-FAZIT



Es fällt schwer, sich für eine der getesteten Karten zu entscheiden. Vom reinen Tempo her liegen die Modelle quasi gleich auf. Das eine Frame hier oder da macht im Spielealltag keinen allzu großen Unterschied. Wichtiger sind da schon die Eigentümlichkeiten, die manche Karten an den Tag legen.

Durch die deutlichen Einbußen an Bildqualität unter Windows 95 ist für mich die allseits beliebte Monster nicht zu gebrauchen. Schließlich laufen auf meinem PC nicht nur Spiele, sondern es werden auch Texte darauf geschrieben und Web-Seiten besurft.

Ebenso wenig in Frage kommt für mich die Kombilösung von Hercules, die meiner Ansicht nach nur ein Nischenprodukt darstellt. Wenn ich nicht alle 3Dfx-Patches nutzen kann, sondern auf spezielle, spärliche Voodoo-Rush-Patches angewiesen bin, fallen mir gleich ein paar Extrahaare raus.

Die Orchid Righteous wäre an sich eine gute Wahl, da mich das Umschaltknacken nicht allzusehr stört. Immerhin wird über das Relais eine deutliche Trennung zwischen 2D-Grafikkarte und Beschleuniger erreicht, was der Bildqualität unter Windows sehr zugute kommt. Leider hat sich die Firma Orchid anscheinend aus dem europäischen Markt zurückgezogen. Das läßt auf das eine oder andere Schnäppchen bei Lagerverkäufen hoffen, was die Righteous bei der momentanen Preisgestaltung auch bitter nötig hat. Mit der Treiberversorgung kann es dagegen in Zukunft ziemlich düster aussehen.

»Mein persönlicher Testsieger: die Hiscore 3D von Miro«

Bleiben noch zwei Kandidaten in meiner engeren Wahl: Hiscore 3D von Miro und Maxi Gamer 3Dfx von Guillmot. Die Entscheidung zwischen diesen Karten fällt nicht leicht. Beide verfügen über gutes Tempo und machen keine Zicken. Die Miro hat für mich nicht wegen ihres Plus an Speicher die Nase vorn, sondern eher durch den TV-Ausgang. Die leichten Tempoeinbußen im Hexen-Test werden sich wohl mit dem nächsten Treiber-Update beheben lassen. Preislich schenken sich die beiden Karten wenig und auf die beigepackten Spiele kann ich verzichten. Deswegen ist mein persönlicher Testsieger die Hiscore 3D von Miro. (tk)

3Dfx-Karten im Überblick

	Orchid Righteous 3D	Diamond Monster 3D	Guillemot Maxi Gamer 3Dfx	Hercules Stingray 128/3D	Miro Hiscore 3D
Mitgelieferte Vollversionen	Mechwarrior 2 Descent 2 Actua Soccer Fatal Racing	Mechwarrior 2 Descent 2 Hyperblade EF 2000 Formula 1	POD	Pandemonium Formula 1	–
Mitgelieferte Demos	Scorched Planet Hellbender Monster Truck Madness	Scorched Planet Tomb Raider MS Games Sampler 2	Cybergladiator Scorched Planet	Shadows of the Empire Worms Command & Conquer Zone Raiders	Formula 1 G-Police Hexen 2 POD Shadows of the Empire Tomb Raider Extreme Assault
Circa-Preis	370 Mark	350 Mark	290 Mark	440 Mark	300 Mark
Tempo (PC-Player Benchmark)	14,4 fps	14,3 fps	14,3 fps	14,0 fps	14,1 fps
Besonderheiten	Knackt beim Umschalten	Verschlechtert die 2D-Darstellung	keine	Kombilösung aus 2D- und 3D-Karte, TV-Out	6 MByte Speicher, TV-Out
Gesamtwertung	76	75	80	69	82

Lexikon der wichtigsten 3D-Karten-Begriffe

DAS 3D-1x1

Hardware-Hersteller schaffen Unklarheit auf kleinstem Raum: Auf etwa zehn Quadratzentimetern einer 3D-Karten-Verpackung wird munter kryptischer Kauderwelsch ausgespuckt. Wir erklären die wichtigsten Fachbegriffe von »Alpha-Blending« bis »Z-Buffer« für Normalsterbliche.

Alpha-Blending

Die Farbinformation für ein Pixel (Bildpunkt) besteht normalerweise aus den RGB-Werten. Beim Alpha-Blending wird noch eine vierte Information hinzugefügt: der Transparenzwert. Damit lassen sich in Spielen Rauch oder Glasscheiben darstellen.

Bilineares Texture-Filtering

Wenn in einem Spiel eine Textur auf ein weiter entferntes Objekt aufgebracht wird, überdeckt ein Pixel der Textur (ein Texel) oft mehrere Pixel des dargestellten Objekts. Das führt zu einem unangenehmen Flimmereffekt. Um dieses Flimmern zu reduzieren, wird bei der bilinearen Textur-Filterung ein Mittelwert aus vier Texeln gebildet. Dieser Mittelwert wird dann auf das Objekt projeziert.

Direct3D oder D3D

Direct3D ist Bestandteil von Microsofts DirectX. Es bietet eine Standard-Schnittstelle für 3D-Funktionen. Fast jeder 3D-Beschleuniger verfügt über Treiber, die Direct3D ansprechen. Allerdings ist die Schnittstelle nicht sonderlich schnell: Treiber, die direkt für den jeweiligen Beschleuniger programmiert sind, erreichen oft 50 Prozent mehr Tempo.

Double Buffering

Das Double-Buffering braucht man, um den Aufbau eines 3D-Objekts vor den Augen des Spielers zu verbergen. Gerade bei größeren Objekten würde man sonst ein langsames Wachsen sehen. Um das zu verhindern, wird das Objekt in einem nicht sichtbaren Speicherbereich berechnet, dem Back Buffer. Ist das Objekt fertig berechnet, schiebt es der Beschleuniger in den sichtbaren Speicher (Front Buffer).

Bei einer zweiten Methode wird einfach zwischen Front- und Back-Buffer gewechselt. Diesen Vorgang nennt man Page-Flipping. Da beim Page-Flipping Störungen der Grafik auftreten können, wird das Umschalten gerne mit der Bildwechselfrequenz synchronisiert. Dadurch geht allerdings etwas Performance verloren.

Fogging

Fast in jedem Spiel versinken weit entfernte Objekte im Nebel (engl. »Fog«). Beim Näherkommen tauchen die Objekte dann langsam auf. Diese über Alpha-Blending verwirklichte Darstellung hat mehrere Vorteile. Durch Fogging wird zum Beispiel verhindert, daß Objekte plötzlich förmlich ins Bild springen. Das sieht man häufig bei Rennspielen älteren Datums. Der zweite Vorteil liegt in der Geschwindigkeit: Die Programmierer ersparen sich eine ganze Menge Berechnungsaufwand, weil einfach viel weniger Objekte sichtbar sind.



Fogging im Turok-Einsatz: Ein sanfter Nebel-Grauschleier umwabert die Hintergrundgrafik.

FPS

Die Abkürzung FPS steht für Frames per Second (Bilder pro Sekunde) und gibt einfach an, wieviel mal der Bildschirm pro Sekunde neu berechnet wird. Je höher dieser Wert liegt, desto flüssiger wirkt die Grafik. Darstellungen mit 15 FPS nimmt der Betrachter schon als einigermaßen flüssige Bewegung war. Richtig schön wird es allerdings erst bei 25 und mehr FPS.

Mapping

Als Mapping wird das Aufbringen einer Textur auf ein Objekt bezeichnet. Beim MIP-Mapping stehen die Texturen in verschiedenen Detailstufen zur Verfügung. Je nachdem, wie nahe sich der Spieler vor einem Objekt befindet, wird dann die passende Textur verwendet. Dadurch vermeidet man das grobe Aufpixeln der Texturen auf kurze Entfernungen. Eine weitere Sonderform des Mappings ist das Enviromental-Texture-Mapping, bei dem die Umgebung auf ein Objekt abgebildet wird. Der Effekt ist dann eine Spiegelung der Umgebung auf diesem Objekt.

Perspective Correction

Die Perspective Correction erkennt man am besten, wenn im Spiel beispielsweise eine Ziegelwand erscheint. Um die Darstellung realistisch aussehen zu lassen, muß nicht nur die Wand als Objekt in der richtigen Perspektive dargestellt werden, sondern auch die daraufliegende Textur. Ohne diese Funktion ergeben sich häßliche Darstellungen, bei denen die Wand in die eine Richtung und die Ziegel in eine andere Richtung zu gehen scheinen.

Texturen

Texturen sind das A und O bei 3D-Spielen. Unter diesem Begriff versteht man eine Grafik, die sich wie eine Tapete auf ein beliebiges Objekt legen läßt.

Z-Buffer

Im Z-Buffer eines Beschleunigers sind die Daten über die räumliche Lage jedes einzelnen Pixels abgelegt. Mit Hilfe dieser Daten kann der Chip dann entscheiden, welche Punkte sichtbar sind und welche von anderen Punkten verdeckt werden. Große Grafik-Maschinen arbeiten mit bis zu 32-Bit Genauigkeit. DirectX läßt es dagegen mit 16-Bit bewenden. Für einen zünftigen 3D-Shooter reicht das allemal. (tk)

Hardware

VOODOO-PRIESTER BEIM GEBET

Interview mit den Voodoo-2-Machern

Audienz bei den Voodoo-kundigen: PC Player plauderte mit Chris Kramer und Andy Keane von 3Dfx - den Leuten, die uns den Voodoo-2-Chip bescheren werden.

Der Voodoo 2 von 3Dfx wird wohl die spannendste Spielehardware dieses Jahres. Waren bisher schon normale 3Dfx-Karten mit dem Voodoo-Graphics-Prozessor erste Sahne in puncto 3D-Beschleunigung, geht es jetzt mit dem Voodoo 2 erst richtig zur Sache. Mit Leistungsdaten, die man noch vor einiger Zeit nur auf Workstations von Silicon Graphics fand, soll der Voodoo 2 jetzt vergleichbare Power auch für den PC bringen.

PC PLAYER: Eine Frage brennt uns natürlich alle unter den Nägeln: Wann wird es die neuen Boards geben?

3Dfx: Die ersten Boards von verschiedenen Herstellern werden wohl Ende des ersten Quartals auf den Markt kommen. Mit Spielen, die auf den Voodoo 2 zugeschnitten sind, ist nicht vor Ende 1998 zu rechnen.

PC PLAYER: Die Chips sind doch schon fertig; auf der Comdex waren schon Prototypen zu sehen. Warum dauert es so lange, bis man Boards kaufen kann?

3Dfx: Wir haben nie einen offiziellen Erscheinungstermin für den Voodoo 2 bekanntgeben. Normalerweise hätte man auch noch nicht so früh von den neuen Chips erfahren. Da wir aber schon eine große Stückzahl an Test-Boards an Spieleentwickler herausgegeben haben, sind da wohl ein paar Informationslecks aufgetreten.

PC PLAYER: Liegt die Verzögerung nicht vielmehr daran, daß alle Firmen jetzt noch die Bestände an Voodoo-Karten verkaufen wollen, bevor der Nachfolger kommt?

3Dfx: Nein, denn den Voodoo Graphics wird es auch weiterhin geben. Wir sehen den Voodoo 2 nicht als Nachfolgeprodukt, sondern vielmehr als Ergänzung.

» Für die richtigen Hardcore-Gamer gibt es Voodoo 2. «

Der Voodoo 2 hat grundsätzlich die gleichen Funktionen wie der Voodoo Graphics, er kann diese Funktionen nur wesentlich schneller ausführen. Deshalb wird der Voodoo Graphics Chip auch weiterhin im Einsteigerbereich zu finden sein. Für die richtigen Hardcore-Gamer gibt es dann den Voodoo 2.

PC PLAYER: Wie steht es mit den Neuentwicklungen von Spielen? Ist man nicht gezwungen, sich nächstes Jahr eine Voodoo-2-Karte zu kaufen?

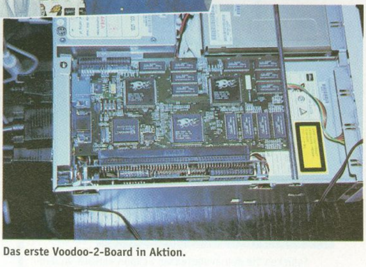
3Dfx: Definitiv nicht. Es wird noch eine ganze Zeit dauern, bis Spiele die Möglichkeiten des neuen Chips auch nur annähernd ausreizen. Den Voodoo Graphics haben wir auf den Markt gebracht, als Pentium-90-Prozessoren als High-End galten. Jetzt läuft er mit 200-MHz-Prozessoren immer noch einwandfrei. Das zeigt, daß eine Menge Potential in unseren Chips steckt. Was sicher kommen wird, sind Spiele, die in verschiedenen Versionen angeboten werden. So könnte »Messiah« von Shiny das erste Spiel werden, das selbsttätig erkennt, welche 3D-Beschleunigung im Rechner steckt und die jeweils passende Version des Spiels startet. Je nach Leistungsfähigekeit des Beschleunigers werden dann verschieden große Texturen geladen.

PC PLAYER: Wie groß werden die Unterschiede bei solchen Spielen sein?

3Dfx: Die ersten Kampfspiele wie »Virtua Fighter« benutzten Kämpfer aus etwa 500 Polygonen. Die Figur in »Tomb Raider« ist aus etwa 2500 Polygonen zusammengesetzt. Mit dem neuen Voodoo 2 können Charaktere im Spiel agieren, die aus 10 000 Polygonen und mehr bestehen. Damit, und zusammen mit Frame-Rates über 60 FPS (»Frames per second«; Bildern pro Sekunde), werden die Figuren wesentlich lebendiger wirken als bisher. Mit dem Voodoo 2 geben wir den Spieleentwicklern die Möglichkeit in die



Das Interview entstand auf einer Pressekonferenz von 3Dfx. Die Interviewpartner waren Chris Kramer (Public Relations Manager, links) und Andy Keane (V.P. of Marketing, rechts).



Das erste Voodoo-2-Board in Aktion.

Hardware





Der neue Voodoo 2 wird dem Engel aus Messiah Flügel verleihen.

Hand, daß ihre Spiele am Ende genauso gut aussehen, wie sie es sich im Kopf vorgestellt haben.

PC PLAYER: Wie sehen Sie die Entwicklung mit DirectX? Wird es in der Zukunft mehr DirectX-Spiele geben oder Programme, die auf GLide programmiert sind?

3Dfx: Wir stellen den Entwicklern beide Möglichkeiten zur Auswahl. Karten mit Voodoo-Chips, egal, ob Voodoo Graphics oder Voodoo 2, kommen sehr gut mit Direct-3D zurecht. Wer also auf DirectX programmieren will, kann das ruhig machen. Unsere GLide-Schnittstelle ist allerdings viel dichter an den Chip programmiert. So liegt nur ein dünner Layer zwischen den Registern auf dem Chip und der Schnittstelle. Damit können die Programmierer wesentlich besser die Performance optimieren oder von Funktionen Gebrauch machen, die ihnen nicht von Microsoft vorgeschrieben sind.

» Wer das Optimum herausholen will, kommt an Glide nicht vorbei. «

Wer also das Optimum aus seinem Spiel herausholen will, kommt an GLide nicht vorbei.

PC PLAYER: Wird es spezielle AGP-Versionen für den neuen Voodoo 2 geben?

3Dfx: Der AGP-Port ist für die 3D-Beschleunigung unsere Erachtens nicht so wichtig. Die 3Dfx-Karten sind voll AGP-kompatibel. Es macht aber aus unserer Sicht keinen Sinn, die Texturen in den Hauptspeicher des Rechners auszulagern. Bis auf weiteres werden Karten mit 3Dfx-Chips nur auf den lokalen Speicher der Karte selbst zugreifen. Was allerdings denkbar ist, sind Karten, die den schnelleren Takt des AGP-Slots nutzen.

PC PLAYER: Was sind die zukünftigen Projekte bei 3Dfx?

3Dfx: Wir haben nun erst einmal die Meßlatte höher gelegt. Jetzt sind unsere Mitbewerber dran, wieder aufzuschließen. (tk)

Test: MS Sidewinder 3D Pro Plus

New Stick on the Block

Über die Software von Microsoft läßt sich so manches minder begeisterte Wort verlieren. Dagegen bereitet die Hardware aus dem gleichen Stall meistens Freude, wie auch der neue High-End-Joystick beweist.

Wenn Microsoft Hardware macht, dann richtig. Zumindest, wenn man von dem etwas verunglückten Sidewinder Force Feedback einmal absieht. Der neue Joystick heißt Sidewinder Pro Plus und sieht in etwa aus, wie ein abgeschnittener Force-Feedback. Und genau das macht ihn zum Joystick unserer Wahl. Der neue Pro Plus vereinigt die Vorteile vom Force Feedback mit denen des alten Sidewinder; nur auf den Vibrationen verbreitenden Motor müssen Sie verzichten. Der ergonomisch gestaltete Griff liegt nun sehr komfortabel in der Hand und bietet ausreichend Halt beim Spielen. Die vier Feuerknöpfe und das Coolie-Hat lassen sich im Gegensatz zum Vorgänger hervorragend bedienen.



Glücklicherweise ebenso bestehen blieb die Verabeitungsqualität. Der neue Sidewinder macht den Eindruck, als ob man mit ihm auch Nägel in die Wand hauen könnte. Waren die Beharrungskräfte aus der Mittelstellung beim Vorgänger noch etwas zu hoch, sind sie jetzt perfekt. Man fühlt die Mittelstellung, kann den Stick aber auch einen halben Millimeter bewegen, ohne gleich das Ziel aus dem Fadenkreuz zu verlieren.

Auch die fünf weiteren Knöpfe und der Schubregler sind so geschickt auf der Grundplatte plaziert, daß die Finger wie von selbst darauf zu liegen kommen. Alle Bedienungselemente sind allerdings für Rechtshänder ausgelegt, liegen also auf der linken Seite. Immerhin ist die Grifform des Sticks so ausgelegt, daß auch ein Linkshänder damit spielen kann, ohne sich das Blut abzuschnüren.

Der Sidewinder läßt sich unter Windows 95 einfach installieren. Dabei kommt die gleiche Software zum Einsatz, die man schon vom Vorgänger und dem Gamepad kennt. Verschiedene Setups sind damit kein Problem und die Eingabegeräte lassen sich einfach anwählen.

Fazit: Mit dem Sidewinder 3D Pro Plus hat Microsoft einen Hardware-Hit gelandet. Für einen Joystick dieser Güte sind die 150 Mark, die das Teil kostet, nicht zuviel. (tk)

PC PLAYER Wertung

Verarbeitung:	90
Ergonomie:	80
Bedienung:	90

Gesamtwertung: 90



DOS-Speicher freigeben

Darf's ein bißchen mehr sein?

Ja, es gibt sie noch: Programme, die man unter DOS spielen will oder muß. Deswegen ist auch in Zeiten von Windows 95 ein bißchen Speicher-Know-how sehr nützlich. Wir verraten, wie Sie Ihrem PC ein paar Kilobyte mehr entlocken können.

Bei den meisten modernen Programmen kann man heute glücklicherweise auf Konfigurationsdateien, Speichermanager und handgeschriebene Batchdateien verzichten. Doch so ganz ohne Wissen um die Speicherverwaltung kommen Sie auch in Zeiten von Windows 95 nicht aus. Immerhin tickt noch ein guter Teil nur leicht verschleiertes DOS unter der funkelnden Fenster-Aufmachung. Außerdem hat man immer noch das eine oder andere Spiel im Schrank, das man vielleicht ganz gerne wieder hervorkramt, auch wenn es noch aus alten DOS-Zeiten stammt. Das gilt zum Beispiel für »Indiana Jones and the Fate of Atlantis«, das Sie diesen Monat als Vollversion auf der CD-ROM von PC Player plus finden.

Systemdateien – Der Dreh- und Angelpunkt

Ganz egal, ob Windows 95a, 95b oder DOS, in welcher Version auch immer: Die beiden Systemdateien AUTOEXEC.BAT und CONFIG.SYS sind der Platz, wo man dem Speicher sagt, was Sache ist. Etwas Vorsicht ist allerdings durch die Namensgebung geboten. Beide Dateien sind in zwei Ausfertigungen unter Windows 95 vorhanden. Solange dieses läuft, heißen die beiden Systemdateien für einen DOS-Start AUTOEXEC.DOS und CONFIG.DOS. Startet man eine DOS-Session, benennt Windows 95 die beiden Dateien auf die richtigen Endungen .BAT und .SYS um. Die Windows-95-Systemdateien findet man dann unter AUTOEXEC.W40 und CONFIG.W40. Man muß also aufpassen, welche Datei man unter welchem Betriebssystem editiert, sonst gibt es ein heilloses Durcheinander.

CONFIG.SYS optimieren

Um die Startdateien für einen gepflegten DOS-Start mit möglichst viel freiem Speicher zu editieren, suchen Sie zunächst im Explorer im Root-Verzeichnis der Festplatte nach der Datei CONFIG.DOS. Die Datei ist ein reines Text-File und läßt sich einfach mit dem Notepad öffnen. In der CONFIG.SYS stehen nacheinander alle Treiber, die der PC braucht, um die Peripherie-Geräte wie CD-ROM-Laufwerke, SCSI-Festplatten und Soundkarten anzusprechen.

Beispiel:

```
DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS
DEVICE=C:\WINDOWS\EMM386.EXE
DEVICE=C:\WINDOWS\SYSTEM\CPQIDECD.SYS /D:IDECD001
FILES=80
BUFFERS=80
FCBS=10
SWITCHES=/F
DEVICE=C:\WINDOWS\COMMAND\DISPLAY.SYS
CON=(EGA,850)
COUNTRY=049,850,c:\WINDOWS\COMMAND\COUNTRY.SYS
```

Das Beispiel zeigt eine typische CONFIG.SYS, mit der man knapp 500 KByte freien DOS-Speicher erreicht. Da gibt es noch eine Menge zu optimieren.

Als erstes können Sie unnütze Speicherfresser entfernen. Dazu gehören die Zeilen FCBS=10 und die beiden letzten Zeilen dieser Konfiguration. Alle drei Befehle kosten nur Speicher und sind für Spiele nicht notwendig. Auch die Files und Buffers sind oft zu hoch eingestellt. Hier haben sich die Werte FILES=50 und BUFFERS=30 in den meisten Fällen als ausreichend herausgestellt. Als nächstes fügen Sie die Zeile DOS=HIGH,UMB hinter der Zeile mit HIMEM.SYS ein. Dadurch wird das DOS in den oberen Speicherbereich geladen und die Upper Memory Blocks können

BIOS-Einstellungen

Wenn der Rechner trotz eingelegter Boot-Diskette von Festplatte startet, ist etwas BIOS-Tuning angesagt. Die Wege ins BIOS sind von PC zu PC verschieden. Oft taucht eine Meldung beim Booten auf, die den richtigen Weg weist (im Handbuch steht es detailliert). Bei den meisten PCs genügt es, die ENTF-Taste beim Booten zu drücken.

Im BIOS muß man nach einer Einstellung suchen, die »Boot-Sequenz« oder ähnlich heißt. Hier ist festgelegt, in welcher Reihenfolge der Rechner beim Start die Laufwerke nach einem Betriebssystem durchforstet. Stellt man hier die Reihenfolge auf A:, C: um, bootet der PC zuerst von der Diskette.

VORSICHT, WINDOWS-BUG!

In der deutschen Version von Windows 95b hat sich ein speicherfressender Bug eingeschlichen. Der Treiber HIMEM.SYS genehmigt sich bei dieser Version ganze 40 KByte Hauptspeicher. Unter Windows 95a ist es dagegen nur 1 KByte. Bei DOS-Spielen, die mit jedem Byte knausern, sind 40 KByte eine ganze Menge. Glücklicherweise gibt es von Microsoft einen Bugfix für diesen Fehler. Sie finden Ihn im Internet unter www.support.microsoft.com/support/downloads. Die Datei IOSYSGER.EXE befindet sich auf diesem Server im Verzeichnis Microsoft Windows/Windows95/International. Kopieren Sie die Datei einfach in ein beliebiges Verzeichnis und rufen Sie von dort aus auf. Einen Windows-Neustart später haben Sie rund 40 KByte gewonnen.



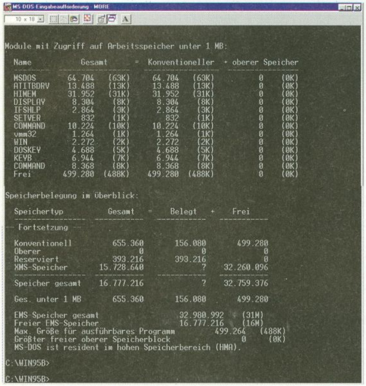
Auch die Indy-Vollversion von PC Player plus gehört zur speicherhungrigen DOS-Spielegattung.

genutzt werden. Wenn die Spiele, die Sie starten wollen, nicht explizit nach EMS-Speicher verlangen, können Sie hinter den Eintrag für den EMM-Treiber auch noch den Parameter NOEMS I=E800-EFFF setzen. Damit geben Sie weiteren Speicher frei, den Sie anschließend mit Treibern belegen können.

Durch diesen kleinen Eingriff ist schon eine Menge Luft gewonnen. Um zu überprüfen, wieviel Platz überhaupt momentan im Speicher frei ist, und welche Programme im unteren oder oberen Speicherbereich liegen, geben Sie auf DOS-Ebene MEM /C | MORE ein. Sie erhalten dann eine komplette Speicherübersicht. Da Sie diesen Befehl bei der Optimierung des Systems ständig brauchen, ist es praktisch, eine Batch-Datei anzufertigen. Tippen Sie dazu auf DOS-Ebene folgende Befehle ein:

```
COPY CON XMEM.BAT
MEM /C | MORE
```

Schließen Sie die Eingabe mit STRG+Z ab. Mit der Eingabe von



```
MS-DOS-Eingabeaufforderung - MORE

Module mit Zugriff auf Arbeitsspeicher unter 1 MB:

  Name          Gesamt         =  Konventioneller  + oberer Speicher
  ---------  ----------------    ----------------   ----------------
  MSDOS       64.704    (63K)     64.704    (63K)         0     (0K)
  ATITBDRV    13.488    (13K)     13.488    (13K)         0     (0K)
  HIMEM       31.952    (31K)     31.952    (31K)         0     (0K)
  DISPLAY      8.304     (8K)      8.304     (8K)         0     (0K)
  IFSHLP       2.864     (3K)      2.864     (3K)         0     (0K)
  SETVER         832     (1K)        832     (1K)         0     (0K)
  COMMAND     10.224    (10K)     10.224    (10K)         0     (0K)
  vmm32        1.264     (1K)      1.264     (1K)         0     (0K)
  WIN          2.272     (2K)      2.272     (2K)         0     (0K)
  DOSKEY       4.688     (5K)      4.688     (5K)         0     (0K)
  KEYB         6.944     (7K)      6.944     (7K)         0     (0K)
  COMMAND      8.368     (8K)      8.368     (8K)         0     (0K)
  Frei       499.280   (488K)    499.280   (488K)         0     (0K)

Speicherbelegung im überblick:

  Speichertyp          Gesamt   =     Belegt   +      Frei
  ---------------  ----------    ----------    ----------
-- Fortsetzung --

  Konventionell       655.360       156.080       499.280
  Oberer                    0             0             0
  Reserviert          393.216       393.216             0
  XMS-Speicher     15.728.640             ?    32.260.096
  ---------------  ----------    ----------    ----------
  Speicher gesamt  16.777.216             ?    32.759.376

  Ges. unter 1 MB     655.360       156.080       499.280

  EMS-Speicher gesamt                   32.980.992   (31M)
  Freier EMS-Speicher                   16.777.216   (16M)
  Max. Größe für ausführbares Programm       499.264   (488K)
  Größter freier oberer Speicherblock              0     (0K)
  MS-DOS ist resident im hohen Speicherbereich (HMA).

C:\WIN95B>

C:\WIN95B>
```

Mit MEM /C | MORE erhalten Sie unter DOS eine genaue Übersicht, welche Programme wo im Speicher sitzen.

XMEM erhalten Sie dann die Speicherübersicht.

Durch die Aktivierung des oberen Speicherbereichs ist eine Menge Platz entstanden, den es nun zu füllen gilt. Schreiben Sie in jede Zeile statt DEVICE einfach DEVICEHIGH. Damit weisen Sie das System an, die entsprechenden Treiber ebenfalls in den hohen Speicherbereich zu verschieben. Normalerweise werden nicht alle Treiber nach oben geladen. Der Trick für den maximalen DOS-Speicher ist, die richtige Reihenfolge zu finden. Da ist einfach probieren angesagt. Als grobe Richtung gilt: Zuerst die großen und dann die kleineren Treiber laden. Wie groß die einzelnen Treiber in Ihrem System sind, erfahren Sie auch wieder über den MEM-Befehl auf DOS-Ebene.

AUTOEXEC.BAT tunen

Im großen und ganzen gelten auch für die AUTOEXEC.BAT die gleichen Regeln, wie bei der CONFIG.SYS. Beispiel:

```
SET LMOUSE=C:\COMPAQ\MOUSE
SET BLASTER=A220 I5 D1

C:\WINDOWS\COMMAND\COUNTRY.SYS
C:\WINDOWS\COMMAND\MODE CON
  CPREP=((850)C:\WINDOWS\COMMAND\EGA.CPI)
C:\WINDOWS\COMMAND\MODE CON CP SELECT=850
C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDEX /D: IDECD001 /L:E
C:\WINDOWS\COMMAND\KEYB
  GR,850,C:\WINDOWS\COMMAND\KEYBOARD.SYS
C:\WINDOWS\SMARTDRV.EXE 2048 1024
C:\WINDOWS\COMMAND\DOSKEY.COM
```

Zuerst heißt es auch bei dieser typischen AUTOEXEC.BAT: rausschmeißen, was nur Speicher frißt. Die ersten Kandidaten, die man gefahrlos löschen kann: die Zeilen, die den MODE CON-Befehl enthalten. Dieser wird bei der Windows-Installtion eingetragen und hilft beim Spielen nicht weiter. Auch der COUNTRY.SYS ist unnötig. Damit die deutsche Tastaturbelegung trotzdem funktioniert, passen Sie die Zeile mit dem Tastatur-Treiber an. Hier genügt die Eingabe C:\WINDOWS\COMMAND\KEYB GR. Ebenfalls verzichtbar und speicherbelegend ist DOSKEY.COM, also auch da raus damit.

Selbst die Treiber in der AUTOEXEC.BAT lassen sich in den hohen Speicherbereich laden. Hier muß man allerdings vor die entsprechenden Zeilen die Buchstaben LH für Load High schreiben. Die Reihenfolge des Ladens ist auch hier wieder entscheidend. Die dicksten Brocken sind meistens die Treiber für das CD-ROM-Laufwerk. Die Zeile mit dem Aufruf von MSCDEX.EXE sollte also als allererstes hochgeladen werden.

Sobald beide Systemdateien auf den optimalen Stand gebracht sind, sollten Sie diese auf eine bootfähige Diskette kopieren. Damit haben Sie immer die optimale DOS-Konfiguration parat.

PC PLAYER - INHALT

DER LETZTEN 12 MONATE

TIPS & TRICKS

Spiel	Ausgabe	Seite	
Age of Empires	1/98	289	Cheats
	12/97	87	Taktiktips
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	6/97	132	Lösung
Teil 2	7/97	150	Lösung
	8/97	141	Tip
Anstoss 2	10/97	78	Erste Hilfe
Ark of Time	9/97	182	Lösung
Atlantis, Teil 1	8/97	128	Lösung
Teil 2	9/97	178	Lösung
Baphomets Fluch 2	11/97	200	Lösung
Blam! Machinehead	2/97	181	Codes
Bleifuss 2	2/97	181	Codes
Capitalism Plus	9/97	189	Cheat
Civilization 2	10/97	156	Tip
Comanche 3	10/97	151	Tips
	6/97	44	Erste Hilfe
	9/97	189	Cheat
Command & Conquer 2, Teil 1	2/97	182	Lösung
Teil 2	3/97	148	+ Karten
Contructor	11/97	206	Einsteigertips
Creatures	3/97	147	Tip
Crusader – No Regret	7/97	159	Cheats
Dark Reign	11/97	98	Einsteigertips
Darklight Conflict	6/97	60	Erste Hilfe
Deadlock	5/97	190	Cheats
Death Rally	3/97	147	Cheats
Diablo	12/97	290	Tip
	3/97	147	Tip
	4/97	140	Ratgeber
	5/97	190	Hex
Discworld 2	2/97	190	Lösung
Down in the Dumps	3/97	174	Lösung
Dragon Lore 2, Teil 1	5/97	188	Lösung
Teil 2	6/97	156	Lösung
DSA 3: Schatten über Riva	3/97	162	Lösung
Dungeon Keeper	10/97	157	Tips
	12/97	278	Lösung mit Karten
Dungeon Keeper	9/97	177	Einstiegshilfe
Earth 2140, Teil 1	9/97	170	Lösung
Teil 2	10/97	152	Lösung
Teil 3	11/97	207	Lösung
Extreme Assault	10/97	156	Cheats
	6/97	58	Erste Hilfe
F1 Manager Professional	11/97	126	Erste Hilfe
FIFA 97	2/97	181	Tip
Floyd – Es gibt noch Helden	1/98	280	Lösung
Gene Wars, Teil 1	1/97	??	Lösung
Teil 2	2/97	196	Lösung
G-Nome	9/97	189	Cheats
Hardline	5/97	190	Cheats
Harvester	5/97	190	Cheats
Have a N.I.C.E. Day	4/97	138	Cheats
Hercules	1/98	289	Codes
Heroes of Might & Magic 2	10/97	156	Codes
	11/97	212	Tips
	8/97	141	Tip
Hexen 2	12/97	290	Cheats
Imperium Galactica	9/97	189	Cheats
Interstate '76	6/97	50	Erste Hilfe
	7/97	140	Lösung
Jack Orlando	12/97	286	Lösung
Jedi Knight	1/98	268	Lösung
	1/98	289	Cheats
	12/97	96	Quellen der Macht
KKND, Teil 1	6/97	142	Lösung
Teil 2	5/97	174	Lösung
Koala Lumpur	7/97	154	Lösung
Lands of Lore – Götterdämmerung	1/98	274	Lösung
Larry 7	4/97	138	Tip
Little Big Adventure 2	1/98	289	Cheats
	10/97	144	Lösung
Lost Vikings 2	8/97	141	Codes
Mad TV 2	4/97	138	Tip
Master of Orion 2	2/97	181	Codes
	7/97	159	Cheats
	8/97	132	Lösung
MDK	7/97	144	Lösung
	10/97	156	Cheats
Monkey Island 2	1/98	286	Lösung
Monster Truck Madness	2/97	181	Tip
Moto Racer	8/97	141	Tip
	10/97	156	Cheats
NBA Live 97	7/97	159	Tips
Need for Speed 2	9/97	188	Cheats
Nemesis	8/97	136	Lösung
Neverhood Chronicles, The	3/97	158	Lösung
Outlaws	7/97	159	Cheats
Pandemonium!	6/97	86	Erste Hilfe
	11/97	212	Codes
Panzer General 3D	12/97	107	Strategietips
Phantasmagoria 2	4/97	138	Tip
	4/97	150	Lösung
Privateer 2: The Darkening	3/97	147	Hex-Cheats
	5/97	180	Tips
Project Paradise	4/97	138	Codes
	5/97	166	Tips + Karten
Quake 2	1/98	289	Cheats
Rama: Rendezvous im Weltraum	3/97	166	Lösung
Realms of the Haunting	4/97	154	Lösung
Redneck Rampage	8/97	141	Cheats
Sacred Ground	4/97	162	Lösung
Shadows of the Empire	1/98	288	Endgegner-Taktiken
	12/97	274	Challenge Points
Shattered Steel	2/97	181	Cheats
SimCopter	4/97	138	Cheats
Sonic & Knuckles	6/97	136	Taktiktips
Stadt der verlorenen Kinder	5/97	184	Lösung
Star Trek: Borg	5/97	178	Lösung
Stargunner	9/97	188	Codes
Terminator: SkyNet	3/97	147	Codes
Terracide	9/97	188	Cheat
Theme Hospital	7/97	158	Tips
Tigershark	9/97	188	Cheat
Tomb Raider	3/97	147	Hex-Codes
	4/97	144	Lösung
Toonstruck	2/97	210	Lösung
Total Annihilation	12/97	270	Tips
	12/97	290	Cheats
Voodoo Kid	11/97	212	Tips

SPIELE-TESTS

Spiel	Ausgabe	Seite	Wertung
3-D Ultra Minigolf	7/97	108	★★★
3D Ultra Pinball – Lost Continent	1/98	162	**69**
688(I) Hunter/Killer	9/97	150	★★★★
7th Legion	11/97	120	★★★
A-10 Cuba!	3/97	86	★★★
Ace Ventura	2/97	150	★
Actua Soccer 2	1/98	146	**72**
Actua Soccer Club Edition	8/97	90	★★
Admiral Sea Battles	4/97	78	★★★
Age of Empires	12/97	86	★★★★★
Age of Sail	3/97	62	★★★
Agent Armstrong	11/97	140	★★★
Agile Warrior F-111X	7/97	97	★★
AHx-1	12/97	136	★★★
Air Warrior 2	5/97	140	★★★
Akte Europa	11/97	106	★★★★
Alarmstufe Rot: Gegenangriff	6/97	68	★★★★
Alarmstufe X – Der Alptraum	6/97	118	★★
Alexander der Grosse	8/97	101	★★★
Alive ... Behind the Moon	3/97	114	★
Amber Reisen ins Jenseits	4/97	102	★★
American Dream	2/97	132	★
Amok	1/97	152	★★★
Andretti Racing	1/98	110	**46**
Angst	3/97	100	★
Anstoss 2	10/97	74	★★★★★
Area-D	1/98	159	**19**
Ark of Time	7/97	102	★★★
Armored Fist 2	12/97	138	★★★★★
Atlantis	8/97	84	★★★
Atmosfear	6/97	72	★
Atomic Bomberman	10/97	100	★★★★
Banzai Bug	4/97	106	★★★★
Baphomets Fluch 2	10/97	80	★★★★★
Batman forever	6/97	66	★★
Battle Sport	8/97	91	★
Battlecruiser 3000AD	4/97	73	★★
Battleground 6	1/98	178	**60**
Battleground 7	1/98	178	**54**
Battleground 8	1/98	178	**65**
Bazooka Sue	5/97	148	★
Beasts and Bumpkins	10/97	117	★★
Bedlam 2: Absolute Bedlam	8/97	76	★★★
Betrayal in Antara	9/97	146	★★
Blade Runner	1/98	94	**80**
Blam! Machinehead	1/97	150	★★★
Bleifuss Fun	11/97	162	★★★★
Bleifuss Rally	1/98	152	**75**
Blood and Magic	1/97	98	★★★
Blue Ice	3/97	110	★
Bob Squish	1/98	164	**22**
Botsoccer	3/97	79	★★
British Open Championship Golf	11/97	158	★★
Buccaneer	1/98	166	**55**
Bud Spencer – We are Angels	11/97	167	★
Bug Too! PC	6/97	90	★★★★
Bundesliga Manager 97	4/97	84	★★★★
C&C 2: Vergeltungsschlag	12/97	184	★★★★
Callahan's Crosstime Saloon	6/97	114	★★★
Capitalism plus	7/97	112	★★★
Carmageddon	9/97	126	★★★★
Carmageddon Splat Pack	1/98	91	**69**
Cave Wars	3/97	52	★★★★
Caveland	3/97	65	★★★
Chasm – The Rift	12/97	128	★★
City of Lost Children	3/97	102	★★★
Civ 2: Fantastic Worlds	1/98	198	**79**
Civil War Generals 2	12/97	160	★★★★
Civilization 2, Scenarios	2/97	136	★★★★
Clandestiny	2/97	109	★
Close Combat 2	1/98	98	**62**
Cluedo	3/97	113	★
Comanche 3	6/97	44	★★★★★
Command & Conquer Gold Edition	5/97	84	★★★★★
Connections	6/97	119	★★
Conquest Earth – Das Manifest	12/97	182	★★★
Conquest of New World Deluxe	6/97	70	★★★
Constructor	10/97	94	★★★★★
Crazy Gravity	9/97	144	★★★★
Crow, The	3/97	116	★★
Curse of Monkey Island	1/98	78	**89**

Spiel	Ausgabe	Seite	Wertung
Cyber Gladiators	1/97	162	★★
D.O.G.	9/97	140	★★★
Dark Colony	11/97	108	★★★
Dark Earth	11/97	144	★★★★
Dark Reign	11/97	96	★★★★★
Darklight Conflict	6/97	60	★★★
Davis Cup Tennis	3/97	78	★
Daytona USA	1/97	174	★★
Daytona USA Deluxe	12/97	207	★★★
Death Rally	2/97	48	★★★★
Defiance	1/98	99	**22**
Demonworld	11/97	110	★★★★
Destiny	2/97	96	★
Destruction Derby 2	1/97	178	★★★★
Detektiv Bogey: Jump 'n' Run	8/97	98	★
Diablo	2/97	44	★★★★★
Diablo: Hellfire	1/98	158	**74**
Die Entscheidung: Ardennenoffensive 1944	10/97	116	★★
Die fünfte Dimension	1/97	78	★★★
Die Hard Trilogy	4/97	68	★★
Dig it!	2/97	148	★★
Discworld 2	1/97	74	★★★★
Dissolution of Eternity	6/97	62	★★★★
Double Trouble	4/97	114	★
Down in the Dumps	1/97	88	★★★
Dragon Dice	10/97	118	★
Dragon Heart	2/97	145	★★
Dragon Lore 2	2/97	102	★★★
Dreams to Reality	12/97	188	★★★
Drilling Billy	1/98	164	**42**
Drowned God	3/97	104	★★★★
DSA 3: Schatten über Riva	2/97	98	★★★
DSF Baseball pro 98	1/98	150	**63**
DSF Football pro 98	1/98	150	**56**
DSF Fußball-Manager	4/97	86	★★
DSF Golf	11/97	156	★★★
Duckman	10/97	84	★★★★
Dungeon Keeper – The Deeper Dungeons	12/97	242	★★★★
Earth 2140	7/97	78	★★★★★
East Front	12/97	112	★★★★★
Ecstatica 2	4/97	62	★★★★
EF 2000 Tactcom	3/97	85	★★★
Egyptia	5/97	134	★★
Enemy Nations	6/97	71	★★★
Eradicator	5/97	126	★★★
Eraser Turnabout	1/97	160	★★
Evidence	9/97	155	★★
Excalibur 2555 AD	12/97	192	★★
Exhumed	11/97	135	★★
Extreme Assault	6/97	58	★★★★
F/A-18 Hornet 3.0	7/97	114	★★★
F1 Manager Professional	11/97	126	★★★★
F1 Racing	1/98	104	**90**
F-16 Fighting Falcon	8/97	108	★★★★
F22 ADF	1/98	114	**82**
F-22 Raptor	1/98	122	**81**
Fallen Haven	4/97	80	★★★
Fallout	1/98	194	**85**
FIFA 97	2/97	134	★★★★
FIFA 98 – Die WM-Qualifikation	1/98	124	**89**
FIFA Soccer Manager	8/97	86	★★★
Flash Point Korea	3/97	82	★★★★
Flip Out	5/97	135	★★★
Flottenmanöver	3/97	60	★★
Floyd – Es gibt noch Helden	12/97	164	★★★★
Flying Corps	3/97	80	★★★★
Football Pro 97	3/97	76	★★★
Formel 1	6/97	100	★★★
Formula Karts	9/97	141	★★★
Fragile Allegiance	1/97	96	★★
Frogger	1/98	160	**78**
FX Fighter Turbo	4/97	96	★★★★
Galapagos	12/97	158	★★★
Gex	1/97	158	★★★
G-Nome	4/97	46	★★★★
G-Police	12/97	124	★★★★
Grand Prix Manager 2	2/97	128	★★★★
Grand Theft Auto	12/97	116	★★★★
Grid Run	4/97	98	★★★★
GT Racing 97	8/97	95	★★★
Gubble	5/97	128	★★
Guts 'n' Garters	8/97	74	★★★★
Hannibal, The Great Battles of	1/98	168	**67**
Hardcore 4x4	9/97	142	★★
Harpoon Classic 97	2/97	94	★★
Harvest of Souls	6/97	112	★★★
Have a N.I.C.E. Day	3/97	72	★★★★
Heavy Gear	1/98	84	**83**
HeliCops	6/97	55	★★★
Hercules	12/97	170	★★★★
Heroes 2 – Price of Loyalty	8/97	106	★★★★
Heroes of Might & Magic 2	1/97	104	★★★★
Herrscher der Meere	1/98	176	**63**
Hexagon-Kartell, Das	1/97	182	★★★
Hexen 2	12/97	122	★★★★
History of the World	8/97	102	★★
Hitman	11/97	146	★★
Holiday Island	2/97	91	★★★
Hunter Hunted	1/97	154	★★★★
Huygen's Disclosure	3/97	112	★★
Hyperblade	1/97	164	★★★
iF-22 The F-22 Raptor Simulator	10/97	104	★★★★
IM1A2 Abrams	5/97	138	★★★
Imperialismus	10/97	110	★★★
Incubation – Battle Isle Phase vier	11/97	104	★★★★
Independence Day	7/97	92	★★
Industriegigant	9/97	152	★★★
Industriegigant Expansion Set	12/97	192	★★★
International Moto X	1/97	176	★★
International Rally Championship	12/97	204	★★★★
Interstate '76	6/97	50	★★★★★
Into the Void	7/97	82	★★
Intruder	8/97	81	★
Iron & Blood	7/97	105	★★
Isnogud	6/97	97	★
I-War	1/98	130	**74**
Jack Nicklaus 4	6/97	104	★★★★
Jack Orlando	11/97	92	★★★
Jedi Knight	12/97	92	★★★★★
Jetfighter 3	2/97	142	★★★
Joint Strike Fighter	12/97	134	★★★
Jurassic War	10/97	112	★★
Kick Off '97	5/97	149	★★★★
Kick Off '98	1/98	148	**38**
Koala Lumpur	5/97	129	★★★★
Krazy Ivan	1/97	148	★★
Krush, Kill and Destroy	3/97	42	★★★
L.A. Blaster	4/97	70	★★
Lands of Lore 2	11/97	86	★★★★
Last Express, The	6/97	108	★★★★
Legacy of Kain: Blood Omen	11/97	166	★★★
Leisure Suit Larry 7	1/97	58	★★★★
Leviathan – The Tone Rebellion	11/97	112	★★★★
Links LS 1998 Edition	10/97	70	★★★★★
Links LS Kurs Kollektionen	5/97	150	★★★★
Little Big Adventure 2	9/97	82	★★★★★
Lomax	6/97	92	★★★
Longbow 2	1/98	118	**86**
Lords of Tantrazz, The	2/97	126	★
Lords of the Realm 2	1/97	136	★★★★
Lords of the Realm 2 – Siege Pack	9/97	148	★★★
Lost Vikings 2	6/97	88	★★★★
M.A.X.	2/97	84	★★★★
Machine Hunter	9/97	128	★★
Mad TV 2	3/97	64	★★
Madden NFL '98	1/98	144	**76**
Madden NFL '97	1/97	171	★★★★
Mage Slayer	1/98	189	**37**
Magic: The Gathering-Battlemage	3/97	56	★★
Magic-The Gathering	5/97	82	★★★
Manx TT Superbikes	12/97	206	★★★
Marathon 2: Durandal	5/97	127	★★
Marble Drop	6/97	76	★★★★
Mass Destruction	11/97	138	★★★
MDK	4/97	52	★★★★
Meat Puppet	9/97	130	★★★
Men in Black	1/98	156	**55**
Microsoft Fußball	1/97	170	★★
Microsoft Golf 3.0	4/97	88	★★★★
Microsoft Puzzle Collection	9/97	145	★★★
Monster Trucks	9/97	143	★★
Moto Extreme	11/97	163	★
Moto Racer	6/97	104	★★★
Moving Puzzle	12/97	208	★★★
MS Flight Simulator (Win 95)	1/97	180	★★★★
MS Flight Simulator 98	12/97	132	★★★
Mutation of J.B., The	1/97	80	★★
Myth – Kreuzzug ins Ungewisse	12/97	174	★★★★
NASCAR Racing 2	2/97	138	★★★★★
Nato Fighters	1/97	184	★★★
NBA Full Court Press	1/97	168	★★★★
NBA Hang Time	3/97	71	★★★
NBA Jam Extreme	3/97	70	★★★
NBA Live 98	1/98	140	**88**
NBA Live 97	3/97	66	★★★★
Necrodome	1/97	146	★★
Need for Speed 2	6/97	102	★★★★
Need for Speed 2 Special Edition	12/97	157	★★★★
Nemesis: The Wizardry Adventure	1/97	68	★★★
Neo Hunter	1/97	140	★★
Net: Zone	1/97	82	★★★
Netstorm	1/98	188	**69**
Neverhood Chronicles, The	1/97	54	★★★
NHL 98	11/97	152	★★★★★
NHL Powerplay 98	12/97	244	★★★
Nihilist	2/97	76	★
No Respect	9/97	131	★★
Noir	2/97	120	★★
Nuclear Strike	1/98	184	**50**
Obsidian	3/97	95	★★
Oddworld: Abe's Oddysee	1/98	194	**85**
Offensiv – Der Fußballmanager	6/97	84	★
Operation Hurricane	4/97	112	★
Outlaws	6/97	64	★★★
Outpost 2 – Divided Destiny	12/97	186	★★
Overboard	12/97	200	★★★★
Pandemonium	6/97	86	★★★★★
Panic Soldiers	10/97	114	★★
Panthers of the Shadow	8/97	104	★
Panzer Dragoon	2/97	52	★★★★
Panzer General 3D	12/97	106	★★★★★
Pax Imperia 2 – Eminent Domain	1/98	172	**74**
Pazifik Admiral	10/97	108	★★★★
Perfect Assassin	12/97	202	★★
Perfect Weapon	10/97	122	★★
Pete Sampras Tennis '97	9/97	136	★★
PGA Tour Pro	8/97	92	★★★★
Phantasmagoria 2	2/97	100	★★★
Pilgrim	1/98	182	**64**
Pinball 97	2/97	146	★★★
Pinball Construction Kit	1/97	186	★★
Pink Panthers gefährl. Mission	2/97	107	★★★★
Pirates: Captain´s Quest	11/97	122	★★★
Planet Blupi	1/98	190	**30**
POD	4/97	66	★★★★
Power F1	2/97	140	★★★★
Power Rangers Zeo	9/97	135	★
Premier Manager 97	8/97	88	★★★
Private Eye	3/97	106	★★★
Pro Pinball – Timeshock	8/97	96	★★★★★
Pro Pool 3D	11/97	150	★★
Project Paradise	3/97	92	★★★★
Puzz 3D	1/98	200	**9**
Puzzle Bobble	6/97	99	★★★
Q.A.D.	9/97	132	★
Qin-Tomb of the Middle Kingdom	3/97	115	★★
Quake 2 (Demo)	12/97	148	–
Queen: The Eye	1/98	182	**60**
Quiver	9/97	134	★
Ravage D.C.X.	2/97	74	★★★
Rave Shuttle	4/97	104	★★
Rayman´s World	12/97	156	★★★★★
Realms of the Haunting	1/97	64	★★★
Reap, The	1/98	186	**75**
Redneck Rampage	7/97	96	★★★
Reloaded	7/97	94	★★
Resident Evil	6/97	94	★★★

Titel	Ausgabe	Seite	Wertung
Riot	8/97	93	★★
Risiko	2/97	86	★★★
Riven: The Sequel to Myst	12/97	100	★★★★★
Rocket Jockey	2/97	71	★★★
Roland Garros French Open Tennis 1997	10/97	123	★★
S.P.Q.R.	3/97	123	★★★
Sabre Ace: Konflikt über Korea	1/98	192	**63**
Sacred Ground	2/97	104	★★★
Sacred Mirror of Kofun	7/97	101	★★
Safecracker	5/97	147	★★★
Sand Warriors	7/97	115	★★★
Savage Überleben i. d. Serengeti	5/97	142	★★
Scarab	6/97	54	★★★
Scorcher	5/97	131	★★
Scourge of Armagon	5/97	124	★★★★★
Seafight	9/97	149	★★
Sean Dundee's World Club Footb.	9/97	122	★★★
Secrets of the Luxor	2/97	124	★★
Seek and Destroy	3/97	96	★★★
Sega Rally	3/97	74	★★★★
Seven Kingdoms	12/97	178	★★★★
Shadoan	6/97	116	★★
Shadows of the Empire	11/97	128	★★★★
Shine	2/97	108	★
Shrak	9/97	124	★★★★
Sid Meier´s Gettysburg!	12/97	162	★★★★
Siedler 2 Mission CD	2/97	82	★★★★
SimCopter	2/97	78	★★★★
SimGolf	5/97	151	★★
SimPark	4/97	76	★★★★
Slam 'n' Jam	7/97	109	★★★
Slamscape	5/97	132	★
Slamtilt	3/97	118	★★★
Sonic 3 D	10/97	102	★★★★★
Sonic Collection	4/97	60	★★★★★
Soultrap	2/97	147	★★★
Space Bar, The	10/97	90	★★★
Space Jam	4/97	94	★★
Speedboot Attack	11/97	164	★★★
Speedster	6/97	105	★★
Spiderman: The Sinister Six	6/97	120	★
Splitterwelten	5/97	152	★★
SSN	3/97	84	★★★★
Star Command Revolution	6/97	74	★★★
Star Control 3	1/97	106	★★
Star General	1/97	90	★★★★★
Star Trek – Generations	7/97	90	★★
Star Trek: Borg	2/97	106	★★★
Star Wars Monopoly	1/98	200	**69**
Starfleet Academy	11/97	132	★★★★★
Stargunner	8/97	110	★★★★
Stars	4/97	108	★★
Steel Panthers 2	2/97	90	★★★
Steel Panthers 3	1/98	170	**53**
Street Racer	2/97	54	★★★
Sub Culture	12/97	168	★★★★★
Super Bubsy	5/97	130	★★
Super Putt	11/97	165	★★
Super Puzzle Fighter 2 Turbo	7/97	110	★★★
Superspy – Das Omegea Projekt	5/97	146	★★
Swing	10/97	98	★★★★★
Syyrah – The Warp Hunter	12/97	190	★★★★
Tailchaser	3/97	122	★★
Take no Prisoners	12/97	198	★★★
Ten Pin Alley	5/97	133	★★★
Terminator Skynet	2/97	40	★★★
Terra Inc.	11/97	124	★
Terracide	7/97	98	★★★
Terra-Gon	7/97	100	★
Test Drive Off Road	6/97	106	★★★
Theatre of Pain	8/97	100	★★★
Theme Hospital	4/97	74	★★★★
Tigershark	8/97	82	★★★
Time Paradox	6/97	121	★
Time Warriors	10/97	120	★★★
Timelapse	1/97	84	★★★★
Timon & Pumbaas	7/97	111	★★★
Titanic	3/97	108	★★★
TOCA	1/98	112	**64**
Tomb Raider	1/97	142	★★★★
Tomb Raider 2	12/97	172	★★★★
Total Annihilation	11/97	102	★★★★★
Total Control	1/97	112	★
Toy Story	4/97	100	★★
Trash it	7/97	104	★★★
Tunnel B1	2/97	50	★★★★
Turok	11/97	136	★★★★
U.S. Navy Fighters 97	2/97	144	★★★
UEFA Champions League 96/97	7/97	106	★★★
Ultima Online	12/97	152	★★★★★
Uprising	1/98	90	**79**
Vampire Diaries, The	5/97	144	★
Vermeer: Die Kunst zu erben	6/97	82	★★★★
Versailles	2/97	122	★★
Vikings	5/97	122	★
Virtua Cop 2	12/97	194	★★★
Virtua Fighter 2	11/97	160	★★★★
Virtual Pool 2	11/97	148	★★★★★
Virus	12/97	196	★★
Voodoo Kid	10/97	92	★★★
Wages of War	1/97	108	★★
War Diary	4/97	82	★★
Wargods	11/97	142	★★
Warlords 3 Reign of Heros	10/97	106	★★★
Waterworld	10/97	115	★★★
Wet – The Sexy Empire	9/97	154	★
Winzer Deluxe	5/97	136	★★
WipEout 2097	8/97	94	★★★
Wooden Ships and Iron Man	1/97	133	★★
Worldwide Soccer PC	9/97	138	★★★★
Worms 2	12/97	154	★★★★
WWF in your House	3/97	120	★★
X-Car - Experimental Racing	1/98	154	**33**
X-Com: Apocalypse	8/97	111	★★★
X-Men: Children of the Atom	6/97	98	★★
X-Wing vs. TIE Fighter	7/97	84	★★★★
XS	3/97	94	★★★
Yoda Stories	6/97	96	★★
Zork: Grand Inquisitor	1/98	128	**78**

Bizarre Anwendungen

Rätsel der Runen

Wenn Ihnen das Horoskop aus der Tageszeitung zu ungenau ist, benötigen Sie vielleicht gehaltvollere Erkenntnis. Runen als Hüter universeller Weisheit will Ihnen eine bizarre CD-ROM nahelegen.



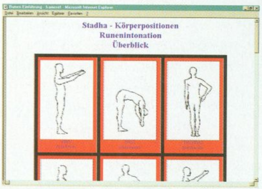
Die Rune THURISAZ symbolisiert Stärke. Fordern Sie ein höheres Gehalt!

Der 9. Januar 1978: Bürokauffrau Emma Piel aus Bielefeld verpaßt den allmorgendlichen Bus zur Arbeit – unabwendbares Schicksal?

Der 9. Januar 1998: Die leicht verwirrte Rentnerin Emma Piel aus Bielefeld fährt mit dem Bus ins Büro – Folge einer übermäßigen Beschäftigung mit göttlichen Botschaften?

Gut möglich, wenn Frau Piel sich in den letzten 20 Jahren so intensiv mit der Runenkunde befaßte, wie dies von Ralph Tegtmeier, dem Autor des erstaunlichen Werkes »Runen-Cyberrunes: Alphabet der Erkenntnis«, empfohlen wird. Runen, so raunt es geheimnisvoll aus den Seiten dieses auf eine CD gepreßten Buches, stellen nämlich Kontaktpunkte zum Übersinnlichen dar. Sie geben den Zugang frei zu den »unerforschten Ländereien im Innersten der Seele« und ermöglichen es dergestalt, auf das eigene Schicksal unmittelbaren Einfluß zu nehmen.

Aber da steckt der Haken: Nur durch tägliches, intensives Training mit den Runen sowohl morgens, mittags als auch abends ist ein derart weihevoller Zustand des eigenen Selbst erreichbar. Vorausgesetzt, Sie versäumen es nicht, alle drei Tage das Runenorakel zu befragen und alle fünf Tage die große Runenarbeit zu vollziehen. Hierbei, so informiert uns Herr Tegtmeier (jegliche Ähnlichkeit mit dem beliebten, aber leider verstorbenen Komiker ist rein zufällig), müssen alle 24 Runen intoniert werden, um die individuellen Eigenarten einer jeden auch wirklich genauestens kennenzulernen. Die Intonationsformeln werden Ihnen anhand einfacher Skizzen nahegebracht. Jede Rune besitzt eine eigene Intonation, die ob ihres anschaulichen Charakters leicht verinnerlicht werden kann. Nur aufpassen, daß ihre Wohnungsnachbarn bei kehligen Gesängen wie »ku ka ke ki ko« zur Kenaz- oder »purdh, pardh, pirdh, perdh, pordh« zur Perthro-Rune nicht vorschnell die Polizei oder den Psychiater alarmieren und somit Ihren Läuterungsprozeß unschön unterbrechen.



Die korrekte Körperhaltung bei Runengesängen ist ganz wichtig.

Halten Sie dieses Training über einen längeren Zeitraum durch – im Idealfall nur einige Jahre – und beachten Sie dabei weitere Regeln wie Enthaltsamkeit, Fasten und jedwede Abwendung von den profanen Freuden des Alltags, wird ein neuer Mensch aus Ihnen. Ihre »feinstoffliche Wahrnehmung wird kometengleich und Ihre magische Wachsamkeit immer größer«, bis Sie schließlich, ausgebildet zum mächtigen Runenmeister, dem Schicksal nicht länger unterworfen sind. Frau Piel hat ihre Hausaufgaben gemacht, sie verpaßt den Bus schon seit mehreren Wochen nicht mehr. Da werden Sie doch nicht zurückstehen wollen?

Tegtmeier klärt also wieder einmal auf. Nur zu gerne würde ich aber von ihm Antworten auf ganz andere Fragen erhalten: Wieso wird ein derartiges Machwerk, welches im besten Fall ein ganz unglaubliches Buch abgegeben hat, auf eine CD gebrannt? Und warum beschäftigt sich Tegtmeier selber, ohne jeden Zweifel einer der mächtigsten noch lebenden Runenkundigen, mit dem Schreiben von Büchern, anstatt die drängenden Probleme der Welt zu lösen? Die ungeheure Macht, die zweifelsohne in ihm schlummert, scheint sich derartigen Banalitäten nicht widmen zu wollen. Die an religiöse Verehrung erinnernde Interpretation altdeutscher Sagen (Odin hat für uns alle gelitten, um die Runen zu empfangen) tut ihr übriges, um mich diese CD ganz schnell wieder aus dem Laufwerk entfernen zu lassen. Mir kommt es hier so vor, als sollten Leichtgläubige dazu angehalten werden, möglichst viel Geld für Tarotkarten, Runensteine und ähnlichen Schnickschnack auszugeben. Dafür spricht zumindest ein umfangreicher Begleitkatalog, der zahlreiche mit Preisangabe und Bestellnummern versehene Utensilien enthält. **(uh)**

RUNEN-CYBERRUNES: ALPHABET DER ERKENNTNIS

HERSTELLER:
Pearl/Magic Vision

PREIS:
50 Mark + wahlweise 20 Mark für 24 Runensteine aus Plastik im Leinenbeutel.

HARDWARE-MINIMUM:
486er/33, Windows 3.1 & 95, 8 MByte RAM

PRAKTISCHER NUTZEN:
Fördert unsere Wirtschaft durch erhöhte Nachfrage nach kultischen Gebrauchsgegenständen.

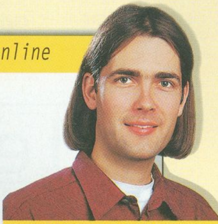
ORIGINALITÄTSFAKTOR:
Ungefähr so groß wie der eines Heizdeckenprospekts einer Butterfahrt.

MÖGLICHE FOLGESCHÄDEN:
Vor allen wichtigen Entscheidungen führen Sie einen Runenwurf durch und meditieren stundenlang über dessen Bedeutung.

DAS PC-PLAYER-FAZIT:
Die CD zum Buch: »Wie verkaufe ich meinen Esoterik-Kram besser?«

Software

Einer wird gewinnen?



Roland Austinat

Stellen Sie sich vor, Sie könnten ab morgen nicht mehr mit Ihrem Auto zu Arbeit fahren. Statt dessen läge eine nette Notiz der Stadtverwaltung in Ihrem Briefkasten, worin Ihnen zum Supersparpreis ein neuer Wagen angeboten würde. Nur mit diesem ginge es wieder pünktlich ins Büro. Klingt verrückt, oder?

Vielsurfer haben in den letzten Tagen und Wochen ein ganz ähnliches Phänomen am eigenen Leib spüren können: Mehr und mehr Webseiten erscheinen abgespeckt, lückenhaft oder gar nicht mehr auf dem Monitor. Einfacher Grund: Der Kampf zwischen Microsoft und Netscape wird härter. Manche Seiten im öffentlichen Teil des Microsoft Network teilen allen Nutzern des Netscape Navigators mit einem flapsigen Spruch mit, daß für sie leider kein Platz mehr in der schönen neuen Internet-Welt ist.

Die Masche ist nicht neu: Der Softwareriese aus Seattle hat schon des öfteren vehement die eigenen Standards durchgesetzt. Als Microsoft die Java-Technologie lizenzierte, dachten Optimisten an ein Internet, das wirklich Plattform- und Betriebssystem-unabhängig sein könnte. Doch weit gefehlt: Schon erweitern Bill Gates' Mannen die Web-Programmiersprache um Funktionen, die nur mit Windows-Maschinen verarbeitet werden können.

Auf Studenten an UNIX-Workstations kommt in Kalifornien übrigens noch einiges zu: Die staatlichen Unis leiden dort unter ständig gekürzten Budgets und sind allmählich auch in den Computerlabors auf Sponsoren angewiesen. Nun raten Sie mal, welche Firma bei diesbezüglichen Gesprächen zur Zeit noch draußen bleiben muß: richtig, Netscape. Und das, obwohl der plattformübergreifende Navigator an Hochschulen sehr populär ist ...

Die Moral von der Geschichte? Will ich zu einem Microsoft-Boykott aufrufen? Mitnichten - auch dieser Artikel entsteht mit Word für Windows. Was ich mir jedoch für das Internet wünsche, ist keine blinde »Wir wollen jeden Winkel der Computerwelt dominieren«-Mentalität, sondern eine Erkenntnis, daß gerade die Vielfalt ein sicherer Garant für erfrischende Innovationen ist. Denn dafür ist das noch immer junge Medium Internet zu dynamisch, als daß es von einer einzigen Firma gewinnmaximierend in gerade Bahnen geordnet werden könnte. Schließlich macht das Surfen in einem Hallenbad auch keinen sonderlichen Spaß mehr.

In diesem Sinne: frohes Wellenreiten!

Ihr
Roland Austinat

Die fünf besten Software-Sites

1. http://www.windows95.com
2. http://www.shareware.com
3. http://www.download.com
4. http://www.hotfiles.com
5. http://www.sysopt.com/bench.html



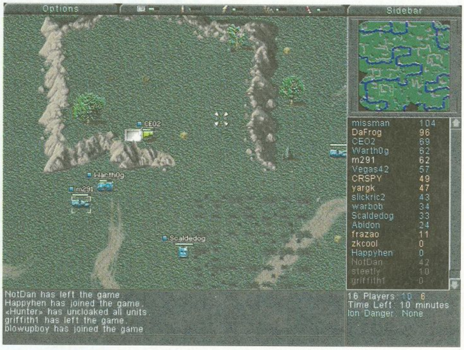
Windows95.com: Hier finden Sie Treiber und Links noch so obskurer Hardwarehersteller.

Alle Sites liegen in unserer persönlichen Bestenliste dicht beieinander. Windows95.com ist ungeschlagen, wenn es um Treiberupdates und Hilfsprogramme für Windows 95 geht. Der übrigens nicht mit Microsoft verbandelte Service schickt Ihnen zu reellen Preisen auf Wunsch sogar CDs mit der Shareware ins Haus, damit Sie sich stundenlange Downloads sparen können. Shareware.com legt den Schwerpunkt, wie der Name schon sagt, auf unzählige Shareware-Programme für DOS und Windows, während Schwestersite Download.com dazu noch ein paar Spieledemos in die Waagschale wirft. Bei Hotfiles.com stellen die Redakteure des amerikanischen PC Magazine ihre Softwareempfehlungen bereit. Wenn Sie einen aktuellen Benchmark suchen, um die Geschwindigkeit Ihres PCs zu testen, führt kein Weg an der Benchmark-Seite von Sysopt vorbei.

Strategiespiel für Einsteiger und Fortgeschrittene

Command & Conquer Sole Survivor

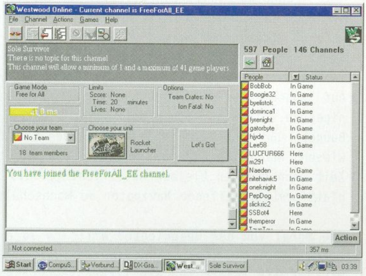
Langsam kommen die Trödler von Westwood zu Potte. Erst kürzlich erschien ihr seit Jahren überfälliges Rollenspiel »Lands of Lore 2«, der »Blade Runner« kam gar termingerecht. Jetzt rollt endlich die Online-Version von »Command & Conquer« an: Wir haben mit der US-Importversion einige Internet-Schlachten geschlagen.



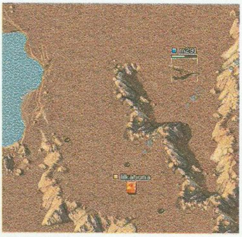
Die Einheit CEO2 hat soeben ein Panzerungs-Upgrade aufgenommen.

Die bereits in Arbeit befindliche deutsche Version von »Sole Survivor« soll den Titel »Einsame Entscheidung« bekommen. So einsam geht es aber auf dem Westwood-Server nicht zu, denn bereits am US-Veröffentlichungstag von Sole Survivor lieferten sich bereits hunderte von Fans hitzige Echtzeit-Schlachten. Die Online-Registrierung ist hier sehr wichtig, denn im Gegenzug erhalten Sie nach wenigen Minuten per E-Mail ein Paßwort sowie einen persönlichen Namen, den dann die von Ihnen betreute Einheit trägt.

Der direkte Spielstart gelingt erst ab der Verkaufsversion 1.2, Besitzer früherer US-Ausgaben müssen zunächst ein unzureichend dokumentiertes Verfahren hinter sich bringen: Zunächst mal starten Sie das dem Programm beiliegende »Wchat«, denn nur damit lassen sich die beiden für den Onlinebetrieb benötigten Patches herunterladen. Die werden dann immerhin automatisch in Sole Survivor integriert. Der eigentliche Spielstart klappt anschließend reibungslos: Zunächst stellen Sie einen Internetzugang her, legen Ihren Provider in den Windows-Hintergrund und starten danach das Spiel. Weitere bereits angekündigte Patches werden bei der nächsten Kontaktaufnahme automatisch heruntergeladen und in Sole Survivor eingearbeitet. Das Spielen auf dem Westwood-Server ist übrigens mit keinen weiteren Gebühren verbunden.

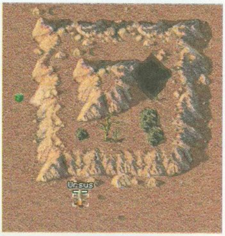


Bevor Sie einen Spielekanal betreten, suchen Sie sich noch die gewünschte Einheit aus.

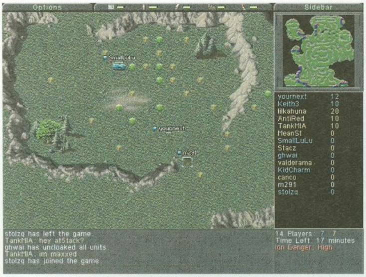


Die Saurier sind zwar originell, haben aber gegen Raupenfahrzeuge keine Chance.

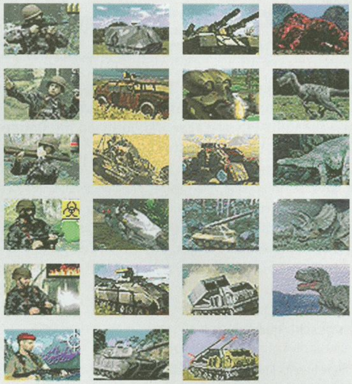
Bevor Sie jedoch in das Netz einsteigen, sollten Sie sich erst mal mit der Bedienung etwas vertraut machen. Diesem Zweck dient ein kleines Tutorial, welches Sie offline betreiben: Genau wie im Netzbetrieb steuern Sie nur eine einzige Einheit, auf Gebäudekonstruktionen verzichtet Sole Survivor hingegen komplett. Zur Wahl stehen insgesamt 23 bereits von den Vorgängern bekannte Truppengattungen. Die Panzer, Soldaten und Saurier verfügen über unterschiedliche Werte in den fünf Bereichen Schnelligkeit, Panzerung, Schußstärke und -weite sowie Feuergeschwindigkeit. Die etwas klein dargestellte Truppe wird in bewährter Point-und-



Im Trainingsmenü machen Sie sich mit der Bedienung vertraut.



Die meisten der kleinen Kisten enthalten ein Upgrade, manche aber auch eine Bombe.



Vor dem Spielstart wählen Sie eine der hier abgebildeten Einheiten.

click-Tradition mittels Maus über die zunächst abgedunkelte Karte bugsiert.

Während der gesamten Spielzeit generiert das Programm kleine Kisten, welche Sie durch simples Überfahren aufklauben. Dadurch kommt Ihr digitales Alter Ego in den (zeitlich limitierten) Genuß von einer verbesserten Rüstung, einer schnelleren Bewegung oder stärkeren Schußkraft. Andere Kisten wiederum heilen Beschädigungen, erweitern den Sichtradius oder führen zu einer zeitweiligen Tarnung. In so manchem Überraschungspaket finden sich allerdings auch Bomben, die bei jeder Berührung explodieren und die nähere Umgebung in Mitleidenschaft ziehen. Mit den fest verankerten Teleportern schließlich überwinden Sie weite Wegstrecken und flüchten aus der Gefahr. Nach einem vorzeitigen Ableben stellt der Computer ihre geheilte Einheit in Windeseile an einer zufälligen Stelle der Karte wieder ab.

Gekämpft wird hier auf den bislang größten Command&Conquer-Karten und das grundsätzlich jeder gegen jeden. Zuvor suchen Sie sich den passenden Spielekanal aus: Hier lassen sich bestimmte Optionen wie etwa ein Zeitlimit, eine begrenzte Anzahl von Bildschirmleben oder eine auf Freund und Feind feuernde Riesenkanone aktivieren. In jedem der Kanäle gelten einige der oben erwähnten Bedingungen, weitaus interessanter sind jedoch zwei spezielle Spielmodi, in denen sich zwei oder mehrere Teams beharken. In einer Art Fußball-Persiflage müssen Sie dort einen Gegenstand in die gegnerische Zone bugsieren, bei »Capture the Flag« dagegen gilt es, die gegnerische Fahne zu erobern, um damit Punkte zu machen. Insbesondere diese Teammodi sorgen für Spannung: Mittels des angegliederten Chats stimmen Sie Ihre Strategie aufeinander ab und bewegen sich etwa als schwer gepanzerter Konvoi durch die etwas karge Landschaft.

Leichtere Einheiten wie Soldaten und Saurier kommen eigentlich nur im gemeinsamen Verband richtig zur Geltung. Als Einzelkämpfer haben sie gegen die haushoch überlegenen Panzer kaum eine Chance. Westwood sah das wohl auch ganz ähnlich, denn zumindest je ein Spielekanal bleibt ausschließlich den Sauriern respektive den Soldaten vorbehalten. (md)

Manfred Duy ★★★★

Langsam aber sicher kommt selbst Command & Conquer in die Jahre. Die Präsentation ist wirklich nicht mehr zeitgemäß. Ohne den Gebäudebau fehlt hier zudem ein ganz wichtiges Feature.

Während die Mitbewerber sich bemühen, immer komplexere und schönere Echtzeit-Strategiespiele auf den Markt zu schmeißen, greift Westwood bei Sole Survivor zur gegensätzlichen Taktik. Im Hinblick auf vernünftige Online-Spielbarkeit verständlich. Doch das Abspecken des bewährten Spielprinzips auf ein einziges Element hat seine Tücken: Nur im Teammodus kommen die individuellen Fähigkeiten der Einheiten so richtig zur Geltung. Wenn dagegen jeder gegen jeden antritt, tritt die Hauptschwäche von Sole Survivor deutlich zutage: Die sehr schlecht abgestimmten Fähigkeiten der einzelnen Trupps führen dazu, daß die Panzertypen praktisch das gesamte Geschehen dominieren.

- \+ Diverse Spieltypen
- \+ Einfache Steuerung
- − Angejahrte Präsentation
- − Kein Gebäudebau
- − Stereotyper Spielverlauf

Command & Conquer – Sole Survivor

Hersteller:	Westwood	**3D-Karten:** –
Testversion:	Importversion 1.2	**Hardware, minimum:** Pentium/90, 16 MByte RAM, 28.8-Modem
Betriebssystem:	Windows 95	
Sprache:	Englisch (Deutsch geplant)	**Hardware, Empfehlung:** Pentium/166, 32 MByte RAM, 33.6-Modem
Multi-Player:	1- ca. 50 (Internet)	
Ca.-Preis:	70 Mark	

PC PLAYER Wertung

Grafik:	50	**Sound:**	60
Einstieg:	60	**Komplexität:**	40
Steuerung:	80	**Stabilität:**	60

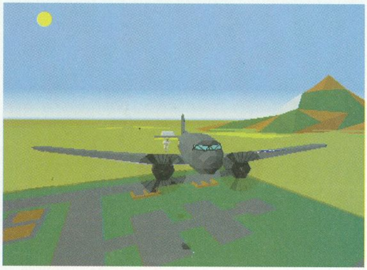
Spielspaß: 63



Online-Update: Air Warrior 2

Massen-Flugverkehr

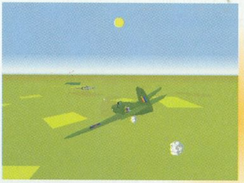
Trotz der antiquierten Grafik ist der Zuspruch an der Flugsimulation »Air Warrior 2« ungebrochen – zumindest im Multi-Player-Lager. Was bringen die Online-Flugstunden, und was kostet der Spaß?



Die abspringenden Fallschirmjäger unseres C-47-Transporters nehmen gleich eine Basis für das A-Land ein.

Niedliche Flugzeuge vom Himmel zu holen bereitet bekanntlich am meisten Spaß, wenn der Pilot der durchlöcherten Mühle menschlicher Natur ist. Im Netzwerk gegen andere Mitspieler ein paar schöne Duelle zu fliegen, ist immer eine nette Sache. Online ist die Multiplayer-Luftschlacht »Air Warrior 2« allerdings etwas ganz anderes, denn hier bekämpfen sich die drei fiktiven Länder A, B und C seit der Eröffnung des Servers im April '97. In den laufenden Konflikt können Sie übrigens jederzeit einsteigen.

Grundsätzlich gibt es zwei Methoden, um am virtuellen Luftkrieg teilzunehmen: Entweder Sie kaufen sich im Softwareladen die »Air Warrior 2«-Vollversion von Interactive Magic oder laden das Programm direkt beim jeweiligen Anbieter herunter. Dann müssen Sie jedoch auf die Offline-Missionen verzichten, außerdem stehen nur zwei Cockpits – Bomber und Jäger – zur Verfügung. CompuServe-User gehen zum entsprechenden Forum (GO AWII), brauchen jedoch eine Version 3.x oder höher des WinCIM. Die Verbindung ist nicht immer die schnellste, außerdem zahlen Sie pro Stunde einen Obulus von 1,75 Dollar. Dieser wird über Ihre CompuServe-Gebühr abgerechnet.





Wer lieber ein Jagdflugzeug fliegt, unterstützt »Bombing Runs« der anderen. Dabei macht diese gegnerische Maschine etwas intensivere Bekanntschaft mit unseren Bordkanonen.

Über das Internet selbst können Sie ebenfalls spielen, wobei hier die Dienstleister Earthlink (http://www.earthlink.net) und Gamestorm (http://www.gamestorm.com) die Multiplayer-Gefechte ermöglichen. Bei Earthlink entrichtet der Pilot stündlich ebenfalls 1,75 Dollar, Gamestorm ist mit Kesmai verknüpft und verlangt eine monatliche Gebür von 9,95 Dollar, abrechenbar jeweils über eine Kreditkarte. Beide Dienste lassen Sie momentan fünf Stunden lang kostenlos probefliegen. Für gewöhnlich finden sich übrigens in der Arena »Europe: Relaxed Realism« die meisten Teilnehmer. Generell gibt es zwei Schwierigkeitsgrade, von denen der leichtere auch Anfängern zugänglich sein sollte. Diese gelten für das gesamte Fluggebiet, von denen mehrere zur Verfügung stehen.

Air Warrior 3D

In Kürze dürfen sich Luftkrieger über gefilterte Bodentexturen und Nebeleffekte freuen, denn die nächste Inkarnation mit dem Arbeitstitel Air Warrior 3D verfügt über direkten 3Dfx-Support. So sagen Sie dann auch den Pyramidenbergen ade. Im Pazifik fliegen neue japanische Flugzeuge, die KI des Rechners bei Offline-Missionen wird ebenfalls verbessert.



Das Luftkrieger-ABC

Im ewig währenden Krieg der Länder A, B und C sollten Sie ein paar Kleinigkeiten beachten: Haben Sie sich für Ihr Land entschieden, treten Sie am besten einer Schwadron bei. Das hat den Vorteil, daß man sich für gemeinsame Angriffe verabreden kann. In der Formation fliegt es sich immer noch am sichersten. So geleiten Sie einen Bomber zum nächsten gegnerischen Flugfeld oder steuern ihn selbst. Hier empfiehlt es sich, als erstes den Tower auszuschalten, weil dann dessen Radar ausfällt und die Kontrahenten Sie nur noch nach Sicht orten können. Beschädigungen der restlichen Installationen wie Treibstofftanks und Wartungsgebäude haben ebenfalls Einfluß auf den Gegner. Durch die schlechtere Benzin- und Werkstattqualität nimmt die Leistung der Flugzeuge ab, einige Typen stehen den Rivalen dann auch gar nicht mehr zur Verfügung.

Mitspieler mit schlechten Verbindungen sind sofort zu erkennen: Sie »warpen«. Durch kleine Verzögerungen bei der Datenübertragung weiß der Server oft zehntelsekundenlang nicht, wo sich das entsprechende Flugzeug befindet. Also extrapoliert der Rechner die Flugbahn und liegt natürlich oft daneben. Gerade hat sich unser Jagdpilot hinter eine gegnerische Maschine gesetzt und befindet sich in idealer Schußposition – plötzlich »springt« ihm der Kontrahent aus dem Zielfadenkreuz. Nach Murphys Gesetzen taucht er logischerweise bevorzugt hinter Ihnen wieder auf. So etwas kommt glücklicherweise nicht allzuhäufig vor. **(mash)**

Spiele-Erweiterungen: pod und Total Annihilation

Extended Play

Neue Autos und Rennstrecken bei »pod«, exklusive Einheiten für »Total Annihilation«: Wer ein Modem besitzt, darf sich kostenlos schicke Spiele-Erweiterungen downloaden.

pod

Der Fun-Racer »pod« bietet rund 16 verschiedene Strecken und acht verrückte Autos. Im integrierten Internet-Modus dürfen Sie sich sogar an zur Zeit 16 weiteren Kursen und 22 brandheißen Wagen erfreuen. Der Clou: Dieser Service ist absolut kostenlos und belastet Ihr Geldsäckelchen nur mit den online-üblichen Telefon- und Providergebühren.

Um die Tore zum pod-Internetuniversum zu öffnen, verbinden Sie sich zuerst mit Ihrem Provider, sei es AOL, Compuserve oder ein lokaler Anbieter. Dann wählen Sie im Spiel die Option »Ubi Online«. Nach kurzer Wartezeit hat sich das Spiel über Ihren Browser ins Internet eingewählt und lädt fröhlich pods aktuellsten Online-Client herunter. Das Speichern dieses Programmes dauert mit einem 28.8er-Modem nur ein paar Minuten. Anschließend landet der neugierige Spieler auf einer recht einfach gestalteten Seite. Möchten Sie Ihren Fuhrpark aufstocken, landen Sie flugs in einem Menü, in dem die ständig wachsende Anzahl der skurilen Gefährte aufgelistet sind. Es sind sowohl für 3Dfx-Karten angepaßte Wagen als auch »normale« Autos aufgeführt. Erfreulich ist, daß alle Autos auch wirklich unterschiedliche Fahreigenschaften besitzen. So schlingert die Ente in den Kurven und ist grottig langsam. Nachdem Sie sich hier ausgetobt haben, geht es in die nächste Kategorie: die Streckenanwahl. Zwischen den 16 Strecken ist die Auswahl schwer.

Falls Sie eine Strecke direkt über das Internet herunterladen möchten, ist dies überhaupt kein Problem. Unter der Internetadresse: **http://www.ubisoft.de/pod/pod. html** finden Sie alle Strecken, Fahrzeuge und Patches. Um die Dateien in pod einzubinden, ist auf der gleichen Page auch ein sogenannter CD-Patcher vorhanden. Nachdem diese Zip-Datei auf Festplatte gebannt wurde, wird sie mit WinZip entpackt. Flugs richtet das kluge Programm ein eigenes Unterverzeichnis in pod ein. Nun speichern Sie eine beliebige Strecke aus dem Internet auf Ihre Festplatte und entzippen diese in das Verzeichnis, in dem sich auch der CD-Patcher befindet. Nachdem Sie letzteren gestartet haben, können Sie per Mausklick die einzelnen Strecken oder Fahrzeuge in pod »freischalten«. **(ps)**

Die Tops & Flops: pod-Strecken im Internet

Name:	Beschreibung:
Skyrace	Hochgeschwindigkeits-Raserei
Loon	Lustige Fahrt durch einen Zirkus
Spin	Enorme Steilwände und tolles Design
Iceberg	Wundervolle Schneelandschaft und viele Pinguine
Lake	Hohe Sprünge und Ausblick auf das blaue Meer
Babelweb	Fieses Streckendesign
Mine	Öde Fahrt durch ein Minensystem
Pipeline	Häßliche Texturen und ermüdend linear



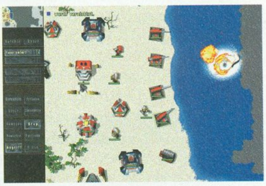
Mit unserem etwas seltsamen Wagen springen wir in der Zirkuslandschaft herum.

Total Annihilation

Seit Mitte November 1997 stellt Cavedog im wöchentlichen Turnus je eine neue Einheit für den Echtzeitstrategie-Hammer »Total Annihilation« auf die Website **http://www.totalannihilation.com**. Einsetzbar sind diese entgegen ersten Verlautbarungen nicht nur im Mehrspieler-Betrieb, sondern auch in den Soloszenarien.

Allerdings müssen Sie hierfür unbedingt die Version 1.2 von »Total Annihilation« besitzen. Auf der besagten Cavedog-Website stehen zwei Patches, welche die englischen und deutschen Versionen 1.0 respektive 1.1 in die Ausgabe 1.2 umwandeln. Falls Sie übrigens soeben die PC Player plus mit CD-ROM in Ihren Händen halten, finden Sie die beiden Bugfixes auch auf der dem Magazin beiliegenden Silberscheibe.

Die jeweils etwa 60 KByte großen Einheiten sind fix heruntergeladen und entpacken sich automatisch in das Standardverzeichnis »c:\cavedog\totala«. Eine englischsprachige Kurzbeschreibung lagert danach im Unterverzeichnis »docs« Ihres T.A.-Ordners, die neue Einheit selbst taucht dagegen nahtlos integriert im Produktionsmenü auf. Im Mehrspielerbetrieb klappt die Sache aus Fairnessgründen nur dann, wenn sämtliche Teilnehmer über die neuen Einheiten verfügen. Allerdings verschlingen die neuen Einheiten bei der Produktion zumeist exorbitant hohe Ressourcenmengen, die ihrer vergleichsweise bescheidenen Kampfkraft kaum gerecht werden. **(md)**



▲ Neue Einheiten im Einsatz: Vier als Küstenbatterien eingesetzte Toaster rösten soeben ein feindliches Schlachtschiff.



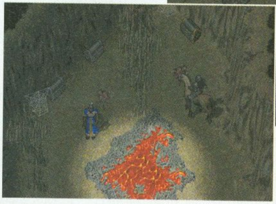
Cavedog stellt im wöchentlichen Wechsel entweder eine Einheit für die Core oder eine für die Arms auf die Website.

Online-Update: Ultima-Online

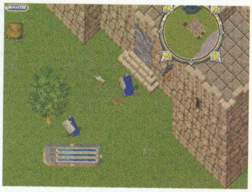
Die Meister von Britannia



Noch immer sind Tausende begeistert mit von der Partie, wenn es um Gefechte mit Ogren, Trollen und Drachen geht, oder wenn riesige Heldenhorden gegen finstere Player-Killer ins Feld ziehen. Grund dafür ist der stetige Wandel dieser Welt der mächtigen Magier und kratzbürstigen Krieger.



In dieser gewaltigen Burganlage und den darumliegenden Dörfern residiert die »Rebellion Mission«-Gilde.



Zusammen mit dem erfahrenen Magier Sackett, traut sich Leyla in die tieferen Dungeons (hier in der Nähe von Trinsic).

Immer wieder schicken Nichtspielercharaktere den erfahrenen Helden auf die eine oder andere Queste. So einträglich dies auch sein mag, so sehr es der Reputation nutzt: Der größte Spaß besteht nicht im Lösen der von Origin gestellten Mini-Aufgaben. Für die schönsten Momente und die frustrierendsten Erlebnisse sorgen, wie soll es anders sein, die lieben Mitmenschen. Marodierende Wegelagerer, erboste Heldengruppen auf dem Rachefeldzug oder sagenumwobener Schwarzmagier sind der Stoff für Legenden. Nicht Origin, vielmehr die Spieler gestalten die Welt Britannia.

Helden, Gilden und Intrigen

Der Mensch hat ein offensichtliches Verlangen nach strenger Ordnung und Hierarchie. Wie sonst erklärte sich der immer stärker werdende Einfluß der Gilden in Britannia. Kleidervorschriften und Verhaltenskodizies verbinden Spieler unterschiedlichster Länder zu Gruppen mit unterschiedlichsten Zielen. Die einen kämpfen für die Vernichtung aller Tyrannen, die anderen gehen lediglich zusammen auf Monsterjagd, dritte versetzen als finstere Player-Killer und Diebe Origins Fantasywelt in Angst und Schrecken. Von den Steuern, die Gilden Ihren Mitgliedern abverlangen, errichten sie ihre Trutzburgen im ganzen Land. Wo gigantische Schlösser und verstreute Siedlungen in der Wildnis stehen, sei dem arglosen Spieler zu Vorsicht geraten. Mit vielen der ansässigen Gruppierungen ist nicht gut Kirschen essen. Ein Unglückseliger, der direkt vor den dunklen Toren der »Dreadlords«-Burg aus dem Wald stolpert, er könnte ebensogut ein Schild auf dem Rücken tragen, auf dem in großen Lettern »Insert Sword here« steht. Natürlich braucht nur der Uneingeweihte zittern, die Angehörigen der Gilden dürfen hingegen ganz auf den Schutz Ihrer Kollegen vertrauen. Ein zweischneidiges Schwert, im wahrsten Sinne des Wortes. Sollten Sie einer der britannianischen Zweckgemeinschaften beitreten wollen, informieren Sie sich am besten zuvor über die Ziele und Gesetze jeder einzelnen. Eine Liste möglicher Homepages finden Sie weiter unten. Außerdem sollten Sie die Nachteile (Uniformität, Steuerzahlungen) und die Vorteile (Finanzielle Unterstützung zu Beginn, treue Kampfgefährten) solch einer Bindung gut durchdenken.

- → The Bookies (http://bookies.uo.org)
- → Bravehearts (http://www.bravehearts.de)
- → Daimon Clan (http://daimonclan.mayn.de)
- → The Fellowship (http://thefellowship.net)
- → Fuckheads (http://www.f-ckheads.com)
- → Das Korps der ewig Suchenden (http://www.physik.tu-berlin.de/~bersi/uo/About.htm)
- → Russian Brotherhood of Darkness (http://www.corbina.ru/~shadow/)

Famous Last Words

Der Tod kommt schnell und (fast) unwiderruflich in Ultima Online. Wir verewigen hiermit die letzten Sätzte bekannter Helden des PC-Player-Teams vor dem digitalen Exitus:

- → Tretet zurück, ich übernehme das.
- → Wir sind draußen! Wir sind in Sicherheit!
- → Es gibt einen neuen Patch, Drachen greifen jetzt nicht mehr an.
- → Ich verlaufe mich nie.
- → Auf dieser Straße gibt es keine Player-Killer.
- → Du siehst gar nicht aus wie ein Magier ...
- → Ich weiß was ich tue.
- → Und wo sind jetzt deine Gildenfreunde?

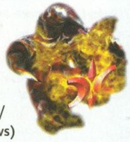




Der eine kämpft an der Seite seiner Freunde, der andere an der eines heraufbeschworenen Dämons.

Ultimatives Zubehör

Erfolgreiche Spiele zeichnen sich meistens durch die Existenz unzähliger eigener Internetseiten aus, auf denen wahre Fans Eigenproduktionen aller Art wie etwa Updates oder Total Conversions anbieten. Wer kennt sie nicht, die http://www.stomped.coms oder http://www.planetquake.coms dieser Welt. Obwohl Ultima Online mit seiner Serverabhängigkeit den Programmierern das Erstellen von eben solchen Utensilien nicht gerade vereinfacht, gibt es mittlerweile schon einige hochfliegende Projekte. Neben Kartographie- oder Monitorprogrammen entwickelt RyanNet auf der Basis Marcus Ratings »UOX« (Ultima Online eXperiment) eine Variante, die das Spielen von Ultima Online im lokalen Netzwerk erlaubt. Hierzu simuliert UOX einen Ultima-Server, um Sie mit dem passenden Client-Programm auch in der trauten Heimat und ohne Gebühren in den Genuß Lord Britishs neuester Kreation kommen zu lassen. Bis zu 32 Spieler dürfen dann durch die Welt der Macht, Magie und Moongates wandern, der Telekom eine lange Nase zeigend. Da sich, wie dem Namen leicht zu entnehmen ist, das ganze Projekt noch in der Experimentierphase befindet, sind einige der Eigenschaften des »Originals« noch nicht umgesetzt. Zur Zeit fehlen unter anderem die Monster, Charaktereigenschaften, Zaubersprüche und Schiffe. An diesen wird allerdings schon fleißig gearbeitet. Ebenfalls noch nicht implementiert ist ein System zur Verwaltung der Reputation einzelner Mitspieler. Es sieht im Moment so aus, als würde die Netzwerkversion von Ultima Online in diesem Bereich neue Wege beschreiten. Welcher Art diese Veränderungen genau sind, steht bis jetzt nicht fest. Wenn Ihr Interesse geweckt ist, finden Sie besagte Software auf folgender Internet-Seite:



http://webhome.idirect.com/~rjo/rynet/world/index.htm. (vs)

Geld verdienen leicht gemacht

Das erste Startkapital ist das schwerste. Hier einige praktische Tips für Einsteiger:

- → **Kleintiere jagen und ausweiden (Doppelklick mit Klingenwaffe auf Beute)**
- → **Das Fell großer Tiere zu Rüstung verarbeiten (Sewing Kit an Fell benutzen)**
- → **Mit dem Tailoring Skill Skullcaps nähen und verkaufen (Sewing Kit an Stoffballen benutzen)**
- → **Außerhalb der Städte Bücher stehlen und verkaufen**
- → **Außerhalb der Städte NPCs bestehlen**
- → **Dungeons plündern (nur für erfahrene Charaktere)**
- → **Drakes töten mit dem Zauberspruch »Blade Spirit«**







DAS SURFBRETT



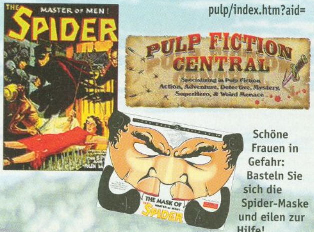
Wo gibt es Detektivgeschichten aus den 30ern, Mediennews aus den 90ern und zwischendurch eine Werkstattpause für Ihre Homepage? Richtig, natürlich im Internet.

Online

Pulp Fiction

In den 30er Jahren schossen abenteuerliche Groschenromanserien in den USA wie Pilze aus dem Boden. Helden wie The Spider oder Zorro fesselten allwöchentlich große und kleine Fans. Die Geschichten lesen sich nach 50 Jahren immer noch spannend. Auf der **Pulp Fiction Central**-Homepage können Sie etliche der Hefte – teilweise auch als Comic – in Paperback-Nachdrucken oder elektronischer Form als pdf-Datei erstehen. »Echte« Bücher von früheren Starautoren wie Heinlein oder Lovecraft runden das Angebot ab. Damit die Leser damals bei der Stange blieben, warfen die Herausgeber oft kostenlose Goodies in die Menge. Dazu gehören bei The Spider (nicht zu verwechseln mit Marvels Spiderman) Masken, Ringe oder Pistolen zum Ausschnipseln. Die Vorlagen lagern kostenlos auf den Pulp-Webseiten, damit Sie sich beim Lesen zünftig kostümieren können.

http://www.vintagelibrary.com/pulp/index.htm?aid=



Schöne Frauen in Gefahr: Basteln Sie sich die Spider-Maske und eilen zur Hilfe!

El Fish 2

Geschuppte Freunde auf dem Monitor? Hatten wir das nicht schon einmal? **MOPyfish** ist eine seltsame Mischung aus zweckfreiem Bildschirmschoner, Unterwasser-Tamagotchi und dreister Verkaufsmasche. Angeblich wird ein Papageienfisch täuschend echt auf Ihrem PC nachgebildet, den Sie wie bei anderen virtuellen Haustieren mit einem Mausklick mehr oder weniger gut abrichten können. Damit der Fisch nicht von der Festplatte verschwindet, müssen Sie ihn füttern und sein imaginäres Aquarium mit allerlei Tand verzieren. Das alles kostet Sie Punkte, und damit sind wir beim Haken der Geschichte: Hewlett Packard, der Auftraggeber des feuchten Vergnügens, ist ein Druckerhersteller, und MOP steht für »Multiple Original Printouts«, also dem mehrfachen Ausdrucken eines Dokuments. Immer, wenn Ihr Drucker mehrere Kopien eines Schriftstücks ausspuckt, gibt's 20 Punkte gutgeschrieben, 40 bei Farbausdrucken. Natürlich mehrt sich das Konto auch so, doch die 2400 Punkte für ein Thermometer erreichen Sie bei munterem Papier- und Tonerverbrauch schneller. Entscheiden Sie selbst, wer bei soviel Papierausstoß eher stirbt: der Wald oder Ihr Fisch.



Die sinnloseste Anwendung des Monats: MOPyfish geht's gut, wenn Sie viel drucken.

http://www.interactive.hp.com/fish/

Stoppt die Pressen!

Online Kress ist die Internet-Variante des bekannten Kress-Reports. Hier gibt es täglich aktuell die letzten Nachrichten aus der Medien- und Kommunikationsbranche. Neben weiterführenden Links und einem »Who is who« der Medienlandschaft interessant: die Safari-Seiten. Hier schreiben Journalisten wie Giesbert Damaschke (früher bei der Pl@net) oder Hartmut Ulrich (ehemaliger Power-Play-Chef) über Themen wie Auktionen im Internet oder wie Sie Ihre Bookmarks optimal verwalten.

http://www.kress.de



Online Kress: Grafisch unscheinbar, doch voll mit Neuigkeiten aus der Medienwelt.

Boxenstopp

Warum soll zum Winteranfang nur Ihr Auto zu einem Check in die Werkstatt? **Web Site Garage** nimmt jede Homepage unter die Lupe. Insgesamt fünf Punkte werden von den digitalen Mechanikern abgeklopft: Ladezeit, tote Links, Links zu Ihrer Seite, Rechtschreibfehler (natürlich nur in Englisch) und der für alle Webautoren wichtige HTML-Check. Hintergedanke: Wenn Sie über Unmengen von Geld verfügen (ab 399 Dollar aufwärts), behebt das Werkstatt-Team alle Fehlerchen. Das können Sie mit den Detailangaben aber genauso gut selbst machen.

http://www.websitegarage.com



Macht die Homepage Kummer? Die freundlichen Helfer der Web-Werkstatt diagnostizieren alle Probleme.

Peeping Tom

Wenn Ihnen die Skyline von San Francisco schon aus den Ohren herauskommt oder beim Strand von Santa Monica der Sand zwischen Ihren Zähnen knirscht, sollten Sie **Earthcam** eine Chance geben. Wie wäre es mit einem Blick auf eine erschreckend normale Straße in Karachi, aufgenommen mit der »Ersten Live-Kamera in Pakistan und Südasien«? Der Gipfel der Genüsse: Die »BeerCam« gab während des Oktoberfestes Einblicke in das Löwenbräu-Zelt: Noch heute können Sie sich Originalaufnahmen aus dem Hexenkessel anhören oder »Volksshorts« bestellen. (ra)

http://www.earthcam.com/



Ob Mount Everest oder Oktoberfest – per Internet-Kamera sind Sie immer live dabei.

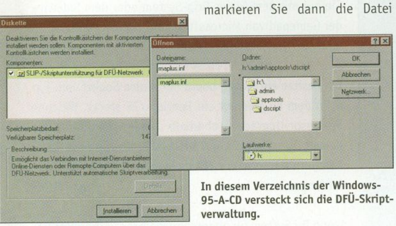


DFÜ-Mühen

Ich will ins Internet, habe auch brav das DFÜ-Netzwerk unter »Systemsteuerung, Software, Windows, Setup« installiert. Bei der Verbindung mit meinem Provider gibt es aber ein Problem: Ich bekomme immer die Meldung »Die Protokolle sind unvereinbar« oder so etwas ähnliches. Ist mein Modem kaputt?

Nein, Ihnen steht nur eine recht komplexe Installationsorgie bevor. So sollten Sie vorgehen:

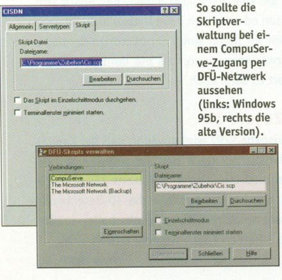
1. Nach der Installation des DFÜ-Netzwerks (Systemsteuerung-Software-Windows-Setup-Verbindungen-DFÜ-Netzwerk) müssen Sie bei Windows 95 (*nicht* der B-Version) die DFÜ-Scriptverwaltung von Hand installieren. Dazu wählen Sie in der Systemsteuerung unter Software den Punkt »Windows-Setup« aus, klicken auf »Diskette« und wühlen sich auf der Windows-Installations-CD ins Verzeichnis »\admin\apptools\dscript«. Hier markieren Sie dann die Datei



In diesem Verzeichnis der Windows-95-A-CD versteckt sich die DFÜ-Skriptverwaltung.

»rnaplus.inf« und bestätigen. Sodann erscheint eine neue Installationsoption, und zwar die ersehnte »SLIP-/Skriptunterstüzung für DFÜ-Netzwerk«. Die wollen Sie haben, klicken Sie deshalb auf »Installieren«.

2. Besitzen Sie eine Netzwerkkarte mit IPX-Protokoll, muß in der Netzwerk-Abteilung der Systemsteuerung die IPX-Zurordnung zum DFÜ-Netzwerk gelöscht werden.

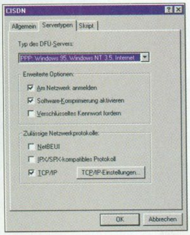


So sollte die Skriptverwaltung bei einem CompuServe-Zugang per DFÜ-Netzwerk aussehen (links: Windows 95b, rechts die alte Version).

3. Fast gewonnen: Nur noch das Script für die Verbindung auswählen. Bei Windows 95b ist die Skriptverwaltung kein eigenes Programm mehr, sondern sinnvollerweise bereits ins Eigenschaften-Menü Ihrer Verbindung integriert worden. Klicken Sie in jedem Fall auf »Durchsuchen«: Sie sollten im Ordner »\Programme\Zubehör« nun vier Demoscripts sehen. Eins davon ist schon für CompuServe vorbereitet, die anderen müssen Sie gegebenenfalls an Ihren Provider anpassen, der Ihnen dabei weiterhilft.

Noch mehr Treiber-Trubel

Ich habe das DFÜ-Netzwerk wie beschrieben installiert. Nun erzählt mir Windows etwas von Netzwerktreibern, auf die nach der Verbindung nicht mehr zugegriffen werden kann. Was hat das zu bedeuten?



Achten Sie darauf, beim DFÜ-Netzwerk nur das TCP/IP-Protokoll zu aktivieren.

Ein rechter Mausklick auf das Verbindungssymbol bringt Licht ins Dunkel: Unter dem Reiter »Servertypen« verbirgt sich der Punkt »Zulässige Netzwerkprotokolle«. Manchmal kann es passieren, daß bei der Installation neben dem Internet-Protokoll TCP/IP auch die anderen zwei aktiviert werden. Schalten Sie die beiden einfach aus, dann verschwindet die Fehlermeldung und Sie bleiben auch mit Ihrem regulären Netzwerk verbunden, sofern vorhanden.

Modem-Moratorium

Ich will mit einem Freund ein paar Dateien per Modem-Direktverbindung austauschen. Er ruft also mein Modem an, ich sehe auch ein »RING« im Terminalprogramm, aber mein Modem hebt nicht ab. Was kann ich da machen?

Sie suchen in der Systemsteuerung den Eintrag »Modems, Eigenschaften, Einstellungen, Erweitert« und fügen unter »Weitere Einstellungen« die Zeile »ATS0=1« ein. Nun hebt das Modem bei jedem eingehenden Anruf ab. Sollte das immer noch nicht helfen, oder Sie die Übertragung mit einem DOS-Programm durchführen wollen, müssen Sie den Befehl »ATS0=1« direkt im Terminalprogramm eingeben.

Das Modem pfeift aus dem letzten Loch, der Browser braust nicht mehr? Wir beantworten die interessantesten Online-Fragen in jeder Ausgabe. Schreiben Sie an:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: Technik-Treff-Online
Gruber Str. 46a
85586 Poing

Detailfragen zu einzelnen Modemtypen oder ISDN-Karten können wir leider nicht beantworten. Wenden Sie sich dazu am besten an den Hersteller. Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeit- und Personalgründen nicht alle Fragen persönlich beantworten können.

TECHNIK TREFF

SIE FRAGEN, WIR ANTWORTEN:

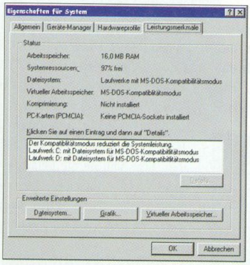
TIPS UND TRICKS RUND UM DEN PC

CD-ROM zu langsam

Ich habe mir ein 24fach-Laufwerk zugelegt und brav die Treiber für DOS in die CONFIG.SYS und die AUTOEXEC.BAT eingefügt. Trotzdem ruckeln Videos (auch Eure) und Spiele mit Render-Sequenzen fröhlich vor sich hin. Was läuft da falsch?

(Ingo Wunsch)

Hier liegt der Fehler beim MSCDEX-Treiber der AUTOEXEC.BAT. Wenn Sie diesen entfernen, übernimmt Windows 95 die Kontrolle und das Ganze wird schneller. Überprüfen können Sie das mit den »Leistungsmerkmalen« für Ihr System: rechter Mausklick auf »Arbeitsplatz«, dann »Eigenschaften«, »Leistungsmerkmale« und »Dateisystem«. Hier sollte der Hinweis »Das System ist optimal konfiguriert« stehen. Erscheint dagegen eine Liste mit einem oder mehreren Laufwerksbuchstaben, greift Windows 95 bei den entsprechenden Laufwerken auf MS-DOS-Treiber zurück und verschenkt Leistung. Wichtig: Wenn Sie Ihren PC gelegentlich noch mit einem alten MS-DOS starten, müssen Sie die Treiber in die CONFIG.DOS und die AUTOEXEC.DOS einfügen.



Wenn Ihr CD-ROM zu langsam ist, liegt das vermutlich an einem noch eingebundenen MS-DOS-Treiber

Festplatten-Wirbel

Vor kurzem habe ich zu der vorhandenen Festplatte in meinen PC eine zweite eingebaut. Die vorhandene stellte zwei Laufwerksbuchstaben (C und D) zur Verfügung. Nachdem ich die neue Festplatte eingebaut, mit FDISK partitioniert und formatiert hatte, war Laufwerk D plötzlich die zweite neue Festplatte und der neu hinzugekommene Buchstabe E enthielt die Daten, die vor dem Einbau auf D waren. Wie ist so etwas möglich?

(Werner Maier)

Dieses Verhalten kommt durch die sogenannten »primären« und »erweiterten« Partitionen auf den Festplatten zustande. Auf Ihrer alten Festplatte hatten Sie eine primäre und eine erweiterte Partition. Auf der neuen haben Sie eine primäre Partition eingerichtet. Diese zwängt sich immer (!) zwischen eine primäre und erweiterte Partition auf einer bereits vorhanden Festplatte. Wenn Sie auf der neuen Festplatte dagegen eine erweiterte Partition einrichten, enthält der Buchstabe E den Inhalt der neuen Festplatte und die bestehenden Buchstaben bleiben so, wie sie sind.

Zweiter Joystick

Es geht mir schlicht um den Anschluß eines zweiten Joysticks an den Rechner. Mit einem hat es tadellos funktioniert, aber beim Anschluß des zweiten (mit einem Y-Kabel) zeigte die Statusleiste statt »OK« ein »nicht verbunden« an. Auch die automatische Hardwareerkennung fand den 2. Joystick nicht. Die Soundkarte ist jedoch laut Handbuch für zwei Joysticks geeignet.

(Uli Gehrt)

Generell ist jeder Joystick-Anschluß, egal ob an der Soundkarte oder auf einer separaten Adapter-Karte, für zwei Joysticks ausgelegt. Das gilt aber nur für den Fall, daß der Stick lediglich zwei Feuerknöpfe und 2 Achsen besitzt. Knüppel mit mehr Feuerknöpfen und mehreren Achsen (Schubregler oder Pedale) benutzen den Anschluß des zweiten Joysticks mit. Aus diesem Grund erkennt Windows keine zweiten angeschlossenen Joystick. Mehrere Joysticks können Sie nur mit dem Gravis Grip-System oder dem Sidewinder Gamepad von Microsoft an den PC anschließen.

Pentium-Aufrüstung

Ich besitze ein Motherboard mit einem Sockel vom Typ 5, in dem im Moment ein Pentium/75 steckt. Welches Prozessor-Upgrade (oberhalb eines Pentium/100) kommt für mich in Frage? Die Auskünfte von zwei Fachhändlern waren so verschwommen, daß ich deren Empfehlungen nicht traue.

(Anke Pohl)

Wenn Ihr System für andere Prozessoren vorbereitet ist, paßt dort auch ein Pentium/120, Pentium/133, Pentium/150, Pentium/166 und ein Pentium/200. Wohlgemerkt: nicht die neuen MMX-Chips und auch nicht die Prozessoren von AMD oder Cyrix. Die gehen in Ihrem Board unweigerlich kaputt. Außerdem müssen Sie auf dem Board dann noch die entsprechende Taktung des Prozessors und des PCI-Busses einstellen. Das lesen Sie in dem (hoffentlich noch vorhandenen) Handbuch zum Motherboard nach. Sollten Sie kein Handbuch haben, das Board sich nicht umschalten lassen oder Sie sich beim Umbau nicht so ganz sicher sein, empfehlen wir Ihnen einen der Overdrive-Pentiums von Intel. Die sind zwar etwas teurer als die normalen Chips, aber dafür funktioniert es dann auch.

Matrox und Zusatz-3D

In einem Artikel in Ausgabe 9/97 wird erwähnt, daß bei Kombination zweier 3D-Grafikkarten (zum Beispiel »Mystique« und »Righteous 3D«) eventuell die falsche Grafikkarte für 3D aktiviert wird. Wenn ich nun bei der Mystique die 3D-Beschleunigung unter »Eigenschaften/Einstellungen« abschalte, müßte doch automatisch die 3Dfx-Karte aktiv werden, oder?

(Felix Seeliger)

Ja! Wenn Sie die 3D-Beschleunigung abschalten, sollte eigentlich sofort die 3Dfx-Karte in Aktion treten. Allerdings haben wir in der Praxis festgestellt, daß die damals geschilderte Problematik zum Glück nicht auftaucht. Entweder aktivieren die Spiele gleich die 3Dfx-Karte oder sie bieten ein Menü, in dem man eine 3D-Karte auswählen kann.

BIOS-Paßwort vergessen

Entweder habe ich mir mein BIOS-Paßwort nicht richtig gemerkt, oder es hat sich im Laufe der Zeit verändert. Jedenfalls komme ich jetzt nicht mehr an die BIOS-Einstellungen heran. Ihr habt einmal über sogenannte Flash-Programme geschrieben. Helfen die mir weiter, und wie komme ich an sie heran? *(Günter Reubel)*

Mit den Flash-Programmen kommen Sie in diesem Fall nicht weiter. Damit führt man nämlich ein Update des BIOS durch. Allerdings übernimmt das neue BIOS dann die Einstellungen des alten, und Sie haben immer noch ein aktives Paßwort. In diesem Fall hilft nur ein Kurzschluß der CMOS-Batterie auf dem Motherboard. Dadurch werden alle Einstellungen im BIOS gelöscht. Die Flash-Programme mit den neuen BIOS-Versionen bekommen Sie von kundenfreundlichen Händlern oder direkt von den WWW-Seiten des Motherboard-Herstellers.

WAV-Dateien entführen

Ich bin großer Fan von »Command & Conquer 2« und würde gerne die Stimmen der Soldaten (»Erwarte Ihre Befehle!«) im WAV-Format für Windows haben. Die CD habe ich bereits nach WAV-Dateien durchsucht, bin aber nicht fündig geworden. Wo finde ich nun die Stimmen-Dateien? *(Kirk Herfurth)*

Zwei Möglichkeiten: Zum einen laden Sie verschiedene Dateien im »PCM Raw Format« unter »Cool Edit« und hören sich diese an. Meistens hören Sie nur Gekreische (deshalb die Lautsprecher leise drehen). Mit etwas Glück sind zwischendurch auch die gesuchten Samples zu hören. Die können Sie dann herausschneiden. Zum zweiten nehmen Sie die Soundausgabe einfach mit einem zweiten PC auf. Allerdings weisen wir hier ausdrücklich darauf hin, daß die so gewonnenen Samples nur für private Zwecke benutzt werden dürfen.

CDs löschen und beschreiben

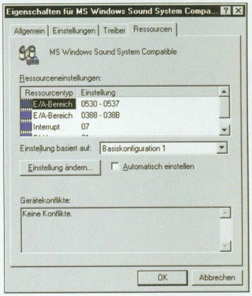
Ich liebäugle seit langem mit einem CD-R-Laufwerk. Jetzt fällt mir auf, daß die CD-RW-Geräte, also die für löschbare CDs, nur unwesentlich teurer als die normalen Brenner sind. Lohnt sich das? *(Thorsten Miersch)*

Zunächst lassen sich beschriebene CD-RWs nur in CD-ROM-Laufwerken der neuesten Bauart (20fach und aufwärts) auch wieder lesen (und natürlich im CD-RW-Laufwerk selbst). Alte Double-Speed-CD-Laufwerke oder gar Audio-CD-Player in der HiFi-Anlage sind mit den neuen Scheiben überfordert. Zum Weitergeben sind die CD-RWs also nur bedingt geeignet. Der Vorteil der CD-RW-Laufwerke ist aber, daß Sie damit auch die normalen CD-Rs brennen können. Sie bekommen also zwei Geräte in einem: Einmal ein wiederbeschreibbares Medium, zum Beispiel für Backup-Zwecke, und einmal einen CD-Brenner.

Plug-and-Pray

Ich besitze eine Soundkarte »Soundblaster 16 pnp«. Nachdem ich diese eingebaut hatte, funktionierte die WAV-Wiedergabe nicht. Das BIOS initialisiert sie korrekt und auch Windows 95 erkennt sie. Die Treiber habe ich ebenfalls installiert und auch DirectX erkennt die Karte mit einem entsprechenden Treiber. Aber nichts hilft. Was kann ich tun? *(Lutz Rummelsberger)*

In diesem Fall müssen Sie unter Windows 95 die Ressourcen per Hand einstellen. Per rechten Mausklick auf »Arbeitsplatz«, und dann »Eigenschaften«, »Geräte-Manager«, »Audio-, Video- und Game-Controller«, dann einem Klick auf die entsprechende Soundkarte und zum Schluß auf »Ressourcen« kommen Sie an die gewünschten Einstellungen. Deaktivieren Sie dann »Automatisch einstellen« und wählen Sie entweder die ganzen Einstellungen per Hand oder suchen Sie eine passende unter »Einstellung basiert auf:«. Aber Achtung: Wenn Sie hier etwas ändern, müssen Sie genau über Ressourcen-Verteilung in Ihrem PC Bescheid wissen. Bei doppelten Belegungen funktioniert die Soundkarte trotzdem nicht. **(hf)**



Wenn eine Soundkarte trotz Plug-and-Play nicht spurt, hilft nur die manuelle Konfiguration.

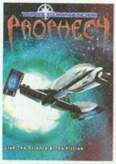
Brennt Ihnen eine Frage zu den Mysterien der PC-Technik auf der Zunge? Versiegt die Spiele-Lust im Hardware-Frust? Schreiben Sie uns; wir versuchen Ihre Fragen in der nächsten Ausgabe unterzubringen.

Unsere Adresse:

WEKA Consumer Medien GmbH
Redaktion PC Player
Stichwort: »Technik Treff«
Gruberstr. 46a
85586 Poing

Wir bitten um Verständnis, daß wir aus Zeitgründen keine individuellen Ratschläge zusenden können. Bitte schicken Sie also weder Rückporto noch frankierte Umschläge mit.





... und das Unbekannte haben Sie schon immer gefürchtet. Eine bahnbrechende Engine mit 3D-Beschleunigung und atemberaubend schnellen Bildraten, eine mitreißende Handlung, und unübertroffenes Gameplay schlagen ein neues Kapitel in der Wing-Commander-Geschichte auf. Wing Commander™: Prophecy – das Abenteuer beginnt!

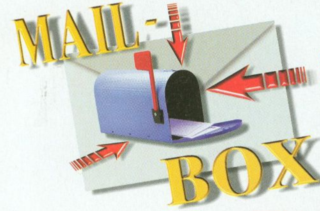


Der Original-Soundtrack zum PC-Game. Mit Rammstein, Juno Reactor, KMFDM, exklusiven Songs von Cobalt 60, Das Ich, Project Pitchfork, Die Krupps u.v.a. Gepl. Veröffentlichung: November 97




hat Sie entdeckt...





Sie wollen Ihre Meinung über PC Player loswerden oder sich zu allgemeinen Computerthemen äußern? Wenden Sie sich auf dem Postweg an den WEKA Consumer Medien GmbH, Redaktion PC Player, Postfach 1129, 85580 Poing. E-Mails schicken Sie bitte an LeserPCP@aol.com.

Löser und Sammler

Ich bin seit Jahren Abonnent der PC Player plus. Eine Sache aber mißfällt mir sehr: die Art der Abdrucke von Komplettlösungen. Ich schneide mir alle aus und hefte sie in eine Mappe, um diese von Zeit zu Zeit beim Spielen zu Rate zu ziehen.
So weit, so gut. Was jedoch nicht so gut ist: Beim Lochen der herausgetrennten Seiten werden vielfach wichtige Wörter unkenntlich gemacht. Vielleicht wäre es von Ihrer Seite eine Überlegung wert, diesem Mißstand abzuhelfen, indem immer an linken Rand genügend Platz zum Lochen bleibt. Desweiteren fände ich es ganz praktisch, wenn diese Lösungsseiten perforiert wären, damit man sie besser heraustrennen kann. **(Horst Christmann)**

Um den Sammeltrieb in Sachen Spielelösungen zu befriedigen, »schießen« wir ab diesem Monat den Tips-Teil als eigenständiges Heft in die PC Player rein. Diese »Player's Guide« getaufte Beilage dürfte ganz ohne Gerupfe und Geloche der komfortabelste Archivierungsweg sein. Uns würde es natürlich enorm interessieren, was die Tips-sammelnde Leserschaft von dieser Neuerung hält. Für Verbesserungswünsche sind wir immer zu haben.

Das Nuscheln der Luschen

Ich habe mir gerade »NBA Live 98« gekauft – leider die deutsche Version. Was bei »NHL 98« noch gerade eben durchgeht (die deutsche Lokalisierung), ist bei NBA Live 98 jenseits des Erträglichen! Wieso wurde ein dermaßen unmotivierter Sprecher verpflichtet? Warum wurde die US-Sprache weggelassen (obwohl noch 200 MByte Platz auf der CD sind)? Bei NBA 97 ging es doch noch. Ist sich Electronic Arts bewußt, daß man einen Kunden verliert, wenn so weitergemacht wird? Ich werde bei solch schlechten deutschen Versionen jedenfalls lieber zu Grauimporten greifen. Es nervt ehrlich, wenn die tolle Atmosphäre durch einen so schlechten Sprecher beeinträchtigt wird. **(Jan Lagerpusch)**



Aufregendes Spiel, abregender Kommentar: die deutsche Version von NBA Live 98.

Der Lokalisierungs-Eifer kann zu weit gehen. Wir verstehen auch nicht ganz, warum bei NBA Live nicht ein ähnlicher Synchronisations-Aufwand getrieben wurde wie für FIFA 98. Dort sind die Reportersprüche nicht immer passend, kommen aber wenigstens von Herzen. Uns ist leider kein »Deutsch-Umgehungstrick« bekannt. Bleibt nur zu hoffen, daß bei den 99er-Versionen Fans des O-Tons nicht zu kurz kommen werden.

Kaffee und Kuchen

Erstmal alles Gute zum Geburtstag! In meinem Regal liegt noch die Erstausgabe von PC Player herum (»Wow, Windows 3.1, muß ich mir da jetzt einen 386er kaufen ...?«). Ich hatte mir das nächste Heft dann zwar erst Mitte 1994 gekauft, weil ich vorher noch keinen PC mein eigen nannte, aber ab diesem Zeitpunkt ist meine Sammlung vollständig. Auch wenn das jetzt nach dem üblichen Schleim klingt – ich persönlich finde, daß PC Player zur Zeit das beste Spielemagazin am deutschsprachigen (mindestens...) Markt ist. Also nochmal: Happy Birthday! **(Marius Eder)**

Vielen Dank für die Geburtstags-Glückwünsche. Für die zweite Hälfte des ersten Player-Jahrzehnts haben wir uns noch viel vorgenommen; da kann so ein bißchen Schleim zwischendurch gar nicht schaden ...

Pflaumenweich

Was mir große Sorgen bereitet, ist Euer inzwischen pflaumenweiches Bewertungssystem. Der wichtigste Grund, weshalb ich Eure Zeitschrif abonniert habe, war eine ziemlich strenge Bewertung der Spiele, was Euch wohltuend von der Konkurrenz abgehoben hat. Diese Zeit scheint nun endgültig vorbei zu sein. Wie heißt es gleich im Heft: »Absolute Spitzenspiele bekommen fünf Sterne.« In der Ausgabe 12/97 habt Ihr also gleich neun Spielen die Auszeichnung »absolutes Spitzenspiel« gegeben. **(Daniel Schafer)**

Das ist einer der Gründe, warum wir das Sterne-System letzten Monat abgeschafft haben: Es war schwer möglich, zwischen guten und sehr guten Spielen feiner zu differenzieren. Mit der Rückkehr zur 100er-Skala haben wir den soften Eindruck hoffentlich zerstreuen können. Wie Sie sehen, gibt es nur sehr wenig Spiele, die bei uns auch nur entfernt an der 90er-Grenze schnuppern können.

Schwere Geschütze

Erstmal herzlichen Glückwunsch zum fünfjährigen Jubiläum! Ich bin seit Euer ersten Ausgabe dabei und habe noch kein einziges Heft versäumt.
Nachdem Boris Schneider und Heinrich Lenhardt die Redaktion verlassen hatten, fiel die Qualität Eurer Zeitschrift stark ab. Vor ein paar Wochen war ich sogar kurz davor, mich zu entscheiden, die PC Player nicht mehr zu kaufen (o.k., es waren nur 42 Sekunden). Doch gerade zu diesem Zeitpunkt las ich einen Meinungskasten, und er war wirklich lustig. Hmm, Volker Schütz? Moment mal ... Flugs blätterte ich die ganze Zeitschrift durch und bemerkte, daß alle Meinungskästen von Volker extrem lustig waren. Und

Kleinanzeigen

Biete Spiele

Spiele für PC CDROM, Sony, N64, Sega Saturn zu Top Preisen, Preisliste kostenlos bei H&M GdbR, Platanenweg 4, 66773 Schwalbach, Tel: 0 68 34/5 57 55, FAX: 5 57 66 G

Biete Software

MAGIC – Computer & Spiele
Breitenfeldstr. 46 – 91126 Schwabach
Tel: 09 11/6 32 02 41 Fax 09 11/6 32 78 95
Spiele noch günstiger, da ab 2'ter Lieferung per Rechnung! Preisliste kostenlos!
Jetzt noch günstiger durch Versandaufrechnung

Die Chance für alle ...
Wir verkaufen für Sie
Ihre ausgedienten PC-Spiele und Programme, natürlich auch alle Konsolenspiele
Testen Sie uns:
Kostenlose Infoliste unter
0 63 21/1 25 94 G

Interessieren Sie sich für Kleinanzeigen in unserer PC Player & Power Play? Hier einige Daten:

	privat	gewerblich
PC Player	DM 8,–*	DM 12,–*
Topkombi: PC Player & Power Play	DM 10,–*	DM 20,–*
		(zzgl. MwSt.)

Bitte senden Sie den Anzeigentext an:
WEKA Consumer Medien GmbH
Edith Hufnagel
Gruber Str. 46a, 85586 Poing
oder per Fax: 0 81 21/9 51-6 90

*Preise je angefangene Zeile (ca. 30 Zeichen)

PS.: Selbstverständlich veröffentlichen wir keine Anzeigen, in denen für Softwareprodukte geworben wird, die indiziert sind oder gegen Strafvorschriften verstoßen. Bei Anzeigen, deren Inhalt uns zweifelhaft erscheint, behalten wir uns die Nichtveröffentlichung vor.

plötzlich war wieder das alte PC-Player-Feeling da! Mach weiter so, Volker! Es ist ein purer Genuß, Deine Berichte zu lesen.
Zum Schluß noch ein kleiner Wunsch: Könntet Ihr nicht mal wieder die Rubrik »Referenzspiele« aufleben lassen? Die vermisse ich wirklich seit langem. Bis zum zehnjährigen Jubiläum ...

(Peter Schneider)

Volker hat sich über das Lob besonders gefreut. Man mag es ja kaum glauben, aber seine zynische Art bei wenig brillanten Spielen macht ihm nicht nur Freunde. So mancher Industrievertreter schätzt es gar nicht, wenn ein nicht ganz gelungenes Produkt liebevoll belästert wird. Da wir PC Player in erster Linie für unsere Leser machen, sind keine Entschärfungen am Schütz-Ätzgrad vorgesehen.
Eine Art Ersatz für die alten Referenzlisten sind die Kaufempfehlungen auf der Intro-Seite des Spieletest-Teils. Hier fassen wir nach Genres unterteilt zusammen, welche aktuellen Programme unsere Favoriten sind.

Himmel hilf!

Hallo PC-Player-Team! Ihr habt es tatsächlich geschafft: Nach nunmehr elf Jahren Spieletest-Konsum von Euch, Euren Kollegen und insbesondere Heinrich L. und Boris S. gebe ich meine Meinung zum besten.
Pro: Das neue Heftformat (Klebebindung) ist gut. Die Booklets sind klasse, allerdings wirken sie mehr wie ein Werbespecial.
Contra: Seht bitte zu, daß Ihr das Hin und Her Eurer Redakteure endlich auf die Reihe bekommt. Ihr seid als Spieletester in einer sehr vertrauensvollen Rolle – schließlich geht es dabei um sehr kostbare Dinge wie mein Geld und meine Freizeit. In letzter Zeit komme ich mir aber vor wie bei den Bundesliga-Transfers. XY kommt, dafür geht YX, wieder neue Gesichter, die vom letzten Monat schon gestrichen ...
Vergeßt Eure Messeberichte in der jetzigen Form. Auf irgendeinem Cover habe ich letztlich »341 Spiele« gelesen. Himmel hilf! Wollt Ihr ins Guiness-Buch? Hier arbeitet Ihr deutlich am Lesernutzen vorbei. Der Informationsgehalt Eurer Messeberichte, wo Ihr jedes Spiel namentlich erwähnt und evtl. sogar in eine Kategorie einordnet, mag ja enorm hoch sein; effektiv verwertbar sind diese Infos aber nicht. Stellt Euch vor, eine Autozeitung würde von der AAA berichten, indem sie lediglich die Namen der Autos und die Typklasse (Kombi, Sportwagen ...) vorstellt. Besser wäre es, sich auf die Infoboxen zu beschränken, wo Ihr besonders interessante Neuvorstellungen etwas ausführlicher beleuchtet. Das spart Platz im Heft und bringt dem Leser mehr.
Und was habt Ihr nur mit Ultima Online gemacht? Ein Spiel wie Ultima, Tradition seit 1980, getestet im allerersten Spieletest-Sonderheft der Happy-Computer anno 1985, Millionen begeisterte Fans weltweit, wird auf zwei Seiten abgehandelt. Ein läppischer Kommentar, eine erste Hilfe, oberflächlicher Text and that's it? Bitte schiebt einen Praxistest mit Erfahrungen und Interviews nach, um diese Scharte auszuwetzen. **(Michael Schroeter)**



Ultima Online: zu kurz gekommen?

Streng genommen riecht jede Art von Spiele-Preview nach Werbung; schließlich wird hier frei von Kritik nur nettes über ein entstehendes Programm gesagt. Ein Booklet ist kaum etwas anderes als eine XXL-Preview. Daß unsere Unabhängigkeit nicht darunter leidet, zeigen die Tests: Da kann ein Spiel im Vorfeld noch so vielversprechend geglänzt haben; sobald es fertig ist, wird unbeeindruckt gewertet.
Ihr Vergleich zum Bundesliga-Personalkarussell verführt zu weiteren Gedankenspielereien. Ablösesummen für aus laufenden Verträgen entweichungswillige Kollegen könnten zum Ankauf von Schokolade und Kuscheltieren genutzt werden, um den Abschiedsschmerz zu linden. Ernsthaft: Im letzten Jahr hat sich einfach sehr viel in der Spielebranche getan; da ist es unvermeidlich, daß das eine oder andere geschätzte Teammitglied von neuen Herausforderungen gereizt wird. Wir versprechen eine relativ Stabilität der »Player '98«-Formation!
Ultima Online kam damals kurz vor Redaktionsschluß herein; da war einfach nicht die Zeit, um monatelange Erfahrungen in den Testbericht zu integrierern. Wie Sie an unserem Update in PC Player 1/98 gesehen haben, tragen wir der Dynamik des Spiels Rechnung und werden auch lange nach dem ersten Test immer wieder über Veränderungen und Erfahrungen informieren.

Kunst und Kommerz

Als ich vor einigen Tagen die PC Player 12/97 in meinem Briefkasten fand, war ich freudig überrascht: 300 Seiten Inhalt und Klebebindung hattet Ihr der Ausgabe verpaßt. Die Freude währte allerdings nicht lange. Beim Lesen wurde ich immer öfter von Werbung unterbrochen. Als ich dann gegen Ende des Heftes auch noch einen 32-seitigen Katalog vorfinden mußte, war mir dann endgültig klar, wo die 300 Seiten herkamen. Eine Zählung der Werbeseiten ergab, daß das Heft zu fast 45 Prozent aus Werbung besteht. Was habt Ihr Euch dabei gedacht? **(Michael Baar)**

*Werbung ist prinzipiell ein guter Freund, weil sie die Gelder einspielt, mit denen sich der Verlag eine dicke Hefterweiterung leisten kann. Daß bei rund 300 Seiten nicht nur die redaktionellen Seiten, sondern auch die Werbeumfänge wachsen, ist nackte marktwirtschaftliche Notwendigkeit – bei allen Magazinen. **(hl)***

INSERENTENVERZEICHNIS

Anzeigenschlußtermine

Heft 03 vom 04.02.1998 ist am 07.01.1998

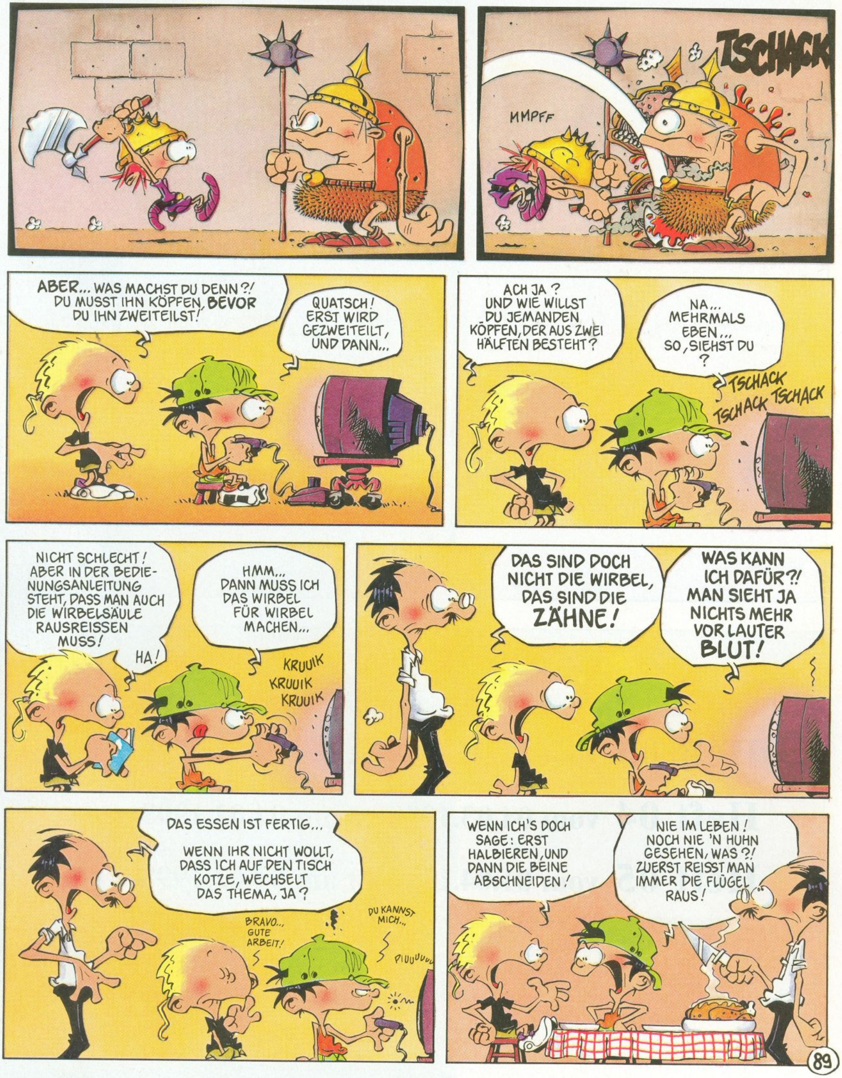
Heft 04 vom 04.03.1998 ist am 04.02.1998

Heft 05 vom 01.04.1998 ist am 04.03.1998

für die nächsterreichbaren Ausgaben

Exklusiv bei PC Player:

KID PADDLE

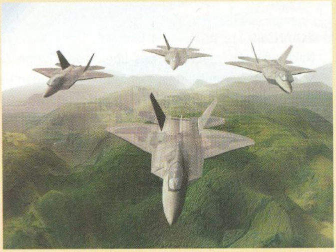


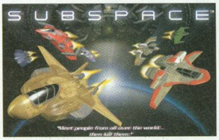
VORSCHAU

3/98

FLUGRAUM

In den Software-Hangars des Einzelhandels herrscht ein emsiges Gedränge aktueller Jet-Simulationen. Tragflügel an Tragflügel reiben sich diverse Varianten von F-22 & Co. Welcher Flieger hat die schönste Grafik, ist am besten für Einsteiger geeignet oder bietet den höchsten Realitäts-Level? Unser Frequent Flyer Martin Schnelle bringt Durchblick in den Jet-Dschungel. Im Vergleichstest analysiert er Stärken und Schwächen der einzelnen Kampfflieger-Simulationen. Neue Herausforderer sowie ältere Budget-Schnäppchen werden durchbewertet. Egal, ob Jungfernflieger oder Profi-Pilot: Den Take-Off in der nächsten PC Player sollten Sie nicht versäumen.





WEB-TRAUM

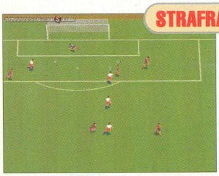
Angeblich traf unseren Verwaltungschef der Schlag, als er unlängst die Telefonrechnung von Roland Austinat studierte. Dabei opferte sich unser WWW-wütiger Redakteur nur, um selbstlos zum Thema Online-Spiele zu recherchieren. Nächsten Monat widmen sich Rolands bunte Internet-Seiten zum Beispiel **Subspace.** Virgins »Internet only«-Ballerei bietet flinken Actionspaß: Hunderte von Spielern gehen sich simultan an die Schutzschilde.

WELTRAUM



Eine große Frage bewegt die SF-Gemeinde: Erscheint das Perry-Rhodan-Strategiespiel **Operation Eastside** vor Heftroman Band 2000? Oder brauchen wir alle Zellaktivator-Chips, um die Veröffentlichung des Programms noch zu erleben? Die Superintelligenzen von FanPro lassen uns hoffen, daß der »Erbe des Universums« nächsten Monat testbar ist. Unser Strategieminister Manfred Duy steht jedenfalls bereit. Mit etwas Glück bekommt er gar ein Review-reifes **Starcraft** in die Finger ...

STRAFRAUM



»Wie bitte? Winterpause?«. Wenn das Leben für einen Fußball-Fan keinen Sinn mehr zu haben scheint, naht ein Lichtlein in Form eines neuen PC-Programms. Die chronisch terminuntreue Truppe von Sensible Software signalisierte jedenfalls prinzipielle Basishoffnung, uns für die nächste Ausgabe ein Testmuster von **Sensible Soccer 2000** rüberflanken zu können. Sportspieler Lenhardt zieht schon mal die Stutzen hoch: Hat der Action-Kick das Zeug zum Fußballhit?

HUBRAUM



Bewegung in der Prozessoren-Landschaft: Die Intel-Konkurrenz wirft neue Pentium-kompatible Billig-CPUs auf den Markt. Aber Intel selber schläft nicht und feilt an einer neuen High-Speed-Generation seiner Pentium II-Reihe. »Wieviel Hubraum braucht der Spiele-PC?« fragt sich Thomas »Kabelbrand« Köglmayr in der nächsten Ausgabe. Prozessoren-Vergleich, Kompatibilitäts-Check, Hilfe für CPU-Aufrüster – alles drin in der nächsten PC Player.

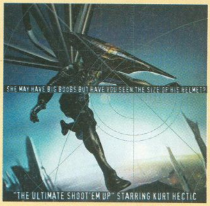
PC PLAYER 3/98 erscheint am 4. Februar*

*** Abonnenten erhalten das Heft in der Regel ein paar Tage früher.**

Alle Vorschau-Angaben ohne Gewähr! Aufgrund von Terminänderungen bei den Spieleherstellern kann es zu kurzfristigen Verschiebungen kommen.

[fINAL]

MÄCHTIG DICKE KANONE



Hier kommt Kurt – mit viel Helm und wenig Gurt.

Zur Abwechslung mal eine wirklich witzige Anzeige: Shiny Entertainment wirbt auf einem englischen Flugblatt mit einem lockeren Spruch für die neue PlayStation-Version des Actiontitels MDK. »She may have big boobs but have you seen the size of his helmet?« (Sie mag zwar riesige Brüste haben, aber hast Du die Größe seines Helms gesehen?) nimmt herrlich die inflationären Proportionen weiblicher Spielfiguren aufs Korn.

Zum Wohlsein!

Am Abend eines langen Tages kehren wackere Arbeitnehmer heim in die wohlig geheizte Stube und genießen den hart erkämpften Feierabend. Bei uns in der Redaktion geht es gerade in den Tagen vor Druckbeginn dann erst richtig rund. Überlebt haben wir die entbehrungsreichen Jahre in Feldkirchen nur mit Hilfe von »Eurasia«, einem asiatischen Pizzaservice. War die Bestellmenge hoch genug, gab's immer ein nettes Gratis-Gimmick wie zuletzt eine Flasche – hick! – Rotwein. Der Kreis schließt sich: Der Flaschenaufkleber hat sich seinen Platz im Finale ehrlich verdient.

> **Lebendig und lieblichwein Rubin Rot farbe Beständigte und Saftige schaum. Besonders zu empfehlen ist bei alle Art Vorspeisen und dessert. Empfehlungswert bei 10° – 12° Temperatur.**

Chipsletten

Wir wollten eigentlich keine Kleinanzeigen mehr abdrucken, aber diesen Monat machen wir eine Ausnahme. Ein Leser schickte uns ohne Absender dieses Kleinod aus der »Computer Bild:« Zum einen treiben uns Preise von fünf Mark für einen 486er Tränen der Rührung in die Augen, zum anderen sind vierstellige Beträge für eine 200er-MMX-CPU minimal heftig. Hmm, ob vielleicht mehrere parallel betriebene 486er Pentium-Leistung bringen?



Das sind wirklich Wahnsinns-Preise!

Schreiben Sie uns!

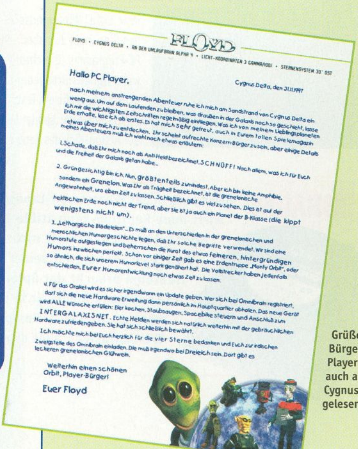
Nach wie vor freuen wir uns über jede witzige Zuschrift, die wir mit einem nicht minder witzigen Geschenk belohnen. Schicken Sie Ihre Funde – bitte nicht mit Leuchtstiften oder ähnlichen Gerätschaften verschandelt – an **Redaktion PC Player, Stichwort: Finale, Gruber Str. 46a, 85586 Poing.** Und vergessen Sie Ihre lesbare Anschrift nicht. **(ra)**

tikis MS-SpielDOSe



Der Leserbrief des Monats

Man glaubt es kaum: Floyd, der grüngesichtige Außerirdische aus dem Hause Adventuresoft, spielte uns in der Vorweihnachtszeit folgende Einladung zu, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.



FLOYD

FLOYD · CYGNUS DELTA · AN DER UMLAUFBAHN ALPHA 4 · LICHT-KOORDINATEN 3 GAMMA/100I · STERNENSYSTEM 33° OST

Hallo PC Player, Cygnus Delta, den 21.11.1997

nach meinem anstrengenden Abenteuer ruhe ich mich am Sandstrand von Cygnus Delta ein wenig aus. Um auf dem Laufenden zu bleiben, was draußen in der Galaxis noch so geschieht, lasse ich mir die wichtigsten Zeitschriften regelmäßig einfliegen. Was ich von meinem Lieblingsplaneten Erde erhalte, lese ich als erstes. Es hat mich sehr gefreut, auch in Eurem tollen Spielemagazin etwas über mich zu entdecken. Ihr scheint aufrechte Konzern-Bürger zu sein, aber einige Details meines Abenteuers muß ich wohl noch etwas erläutern:

1. Schade, daß Ihr mich noch als Anti Held bezeichnet. SCHNÜFF! Nach allem, was ich für Euch und die Freiheit der Galaxis getan habe..

2. Grüngesichtig bin ich. Nun, größtenteils zumindest. Aber ich bin keine Amphibie, sondern ein Grenelon. Was Ihr als Trägheit bezeichnet, ist die grenelonische Angewohnheit, uns eben Zeit zu lassen. Schließlich gibt es viel zu sehen. Dies ist auf der hektischen Erde noch nicht der Trend, aber sie ist ja auch ein Planet der B-Klasse (die kippt wenigstens nicht um).

3. „Lethargische Blödeleien" – Es muß an den Unterschieden in der grenelonischen und menschlichen Humorgeschichte liegen, daß Ihr solche Begriffe verwendet. Wir sind eine Humorstufe aufgestiegen und beherrschen die Kunst des etwas feineren, hintergründigen Humors inzwischen perfekt. Schon vor einiger Zeit gab es eine Erdentruppe „Monty Orbit", oder so ähnlich, die sich unserem Humorlevel stark genähert hat. Die Vollstrecker haben jedenfalls entschieden, Eurer Humorentwicklung noch etwas Zeit zu lassen.

4. Für das Orakel wird es sicher irgendwann ein Update geben. Wer sich bei Omnibrain registriert, darf sich die neue Hardware-Erweitung dann persönlich im Hauptquartier abholen. Das neue Gerät wird ALLE Wünsche erfüllen: Eier kochen, Staubsaugen, Spacebike steuern und Anschluß zum INTERGALAXISNET. Echte Helden werden sich natürlich weiterhin mit der gebräuchlichen Hardware zufriedengeben. Sie hat sich schließlich bewährt.

Ich möchte mich bei Euch herzlich für die vier Sterne bedanken und Euch zur irdischen Zweigstelle des Omnibrain einladen. Die muß irgendwo bei Dreieich sein. Dort gibt es leckeren grenelonischen Glühwein.

Weiterhin einen schönen Orbit, Player-Bürger!

Euer Floyd

Grüße, Bürger: PC Player wird auch auf Cygnus Delta gelesen.


GET
READY
MASTER BLASTER!
TEL 0621-48286-700
INFO-LINE
FAX 0621-48286-710
Shoot-Em-Up mit fuenf riesigen Welten und je vier nervenaufreibenden Levels mit gigantischen Endgegnern
Spektakulaere HiRes-Grafiken
3D-Schiffe mit Texture-Mapping und Phong-Shading
Prachtvolle gerenderte Hintergruende mit Animationen
Fliessendes Scrolling und maximale Bewegungsfreiheit
Lightsourcing in Echtzeit
Intelligente, abwechslungsreiche Feinde
16-bit Soundeffekte in Stereo
Soundtrack in CD-Qualitaet
Zwischensequenzen in 16-bit Hi-Colour
PC-CD-ROM komplett in deutsch
29,95 DM
UNVERBINDLICHE PREISEMPFEHLUNG
BLASTER!
METROPOLIS
SOFTWARE HOUSE
GUTE SOFTWARE PREISWERT!
TopWare

FIFA
ROAD TO WORLD CUP
98

Jenseits des Vorstellbaren

Erleben Sie prickelnde Stadion-Atmosphäre, wenn begeisterte Zuschauer Sie während der WM-Qualifikationsspiele feiern! Halten Sie dem Druck stand? Frankreich wartet auf Sie. Fußball hautnah ...

FIFA 98 - Die WM-Qualifikation



16 originalgetreue Stadien



Detailliertes Spieler-Rendering



www.easports.com

FRANCE 98

FIFA For the Good of the Game

If it's in the game, it's in the game.™ EA SPORTS

Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95